TSR™
Advanced Dungeons & Dragons®
5
NINJA !
CURTIS SMITH
advanced
D&D

librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

5

Advanced Dungeons & Dragons®

Grazie a Geoff Valley
che si è sottoposto al Test con me

Prima ristampa, settembre 1989
Seconda ristampa, giugno 1990

ISBN 88-7068-134-3
Titolo originale:
«Advanced Dungeons and Dragons® - Test of the Ninja».
Prima edizione 1985: TSR, Inc. Lake Geneva.

1988: pubblicato in Italia da Edizioni E.L. S.r.l. - Trieste.
La traduzione è pubblicata con l'accordo di TSR, Inc..

Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati.

NINJA !

CURTIS SMITH

copertina illustrata da Clyde Caldwell
interno illustrato da Gary Williams
tradotto da Stefano D'Aprile

Edizioni E. Elle

34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

Foglio d'Identità

NOME: Kurasai Hidenaga

Età: 19	Classe: Samurai

CARATTERISTICHE

Potenza:	12	+	______	=	______
Osservazione:	14	+	______	=	______
Kenjutsu:	16	+	______	=	______

ESPERIENZA

____ ____ ____ ____

ENERGIA VITALE

30 + ______ = ______ ______ ______ ______

IL PERSONAGGIO

In questo libro tu sei Kurasai Hidenaga, giovane allievo samurai dell'antico Giappone. La tua è un'epoca di profondi sconvolgimenti: continue guerre civili tra feudatari rivali agitano il paese e, come se non bastasse, Kublai Khan, il potente e leggendario capo dei Mongoli, terrore di tutto l'Oriente, minaccia di invadere la tua terra dal mare. Ma non è soltanto questa la minaccia che sembra incombere sul tuo paese. Corre voce che i misteriosi e temibili Ninja siano riusciti ormai ad infiltrarsi in ogni ambiente militare e governativo; persino, si dice, nel castello di Hakata, la reggia del tuo principe. Tuttavia soltanto gli stessi Ninja sanno quale sia il loro vero scopo, e la loro vera identità!
Come tuo padre prima di te sei al servizio del principe Tomotada, governatore della provincia di Hakata. Cinque anni or sono il tuo valoroso genitore sacrificò la vita per difenderne il castello: è in suo ricordo ed in suo onore, infatti, che porti con orgoglio *Kurodachi,* la «lama della notte», la sua inimitabile spada dalla lama di colore nero. Per il rispetto che nutriva verso tuo padre, il principe Tomotada ha offerto a te la possibilità di entrare nel ristretto e selezionato gruppo di allievi della miglior scuola per samurai di tutto il Giappone: il *Chomei Sensei No Dojo,* la «Scuola dei Primi Guerrieri». Oggi, a diciannove anni, devi superare le prove di combattimento finali, e soltanto un giorno ti separa dal tanto sospirato diploma. Ma chissà! Forse sarai costretto ad affrontare anche un esame «fuori programma»; forse l'ultimo della tua giovane vita e, senza dubbio, il più difficile: IL TEST DEI NINJA!

IL GIOCO

Il tuo Kurasai è diverso da tutti gli altri, perché tu stesso contribuisci a crearlo! Compila con cura il **Foglio d'Identità** che trovi all'inizio del libro: lì registrerai le caratteristiche del tuo personaggio. Probabilmente vorrai giocare più volte; è meglio quindi usare una matita, per poter così cancellare facilmente i dati precedenti; oppure puoi farne alcune fotocopie o riprodurlo su di un cartoncino. A questo punto puoi compilare la scheda d'identità personale di Kurasai, determinando i suoi punti di forza e le sue debolezze. Sono già stati scelti il **nome** (Kurasai Hidenaga); l'**età** (19 anni) e la **classe** (samurai). Prima di compilare il resto del Foglio, sarà meglio capire come funzionano i punteggi. Questo gioco richiede infatti che sul Foglio d'Identità tu ne tenga costantemente aggiornati quattro: l'**Energia Vitale,** più tre importanti Caratteristiche: **Potenza, Osservazione** e **Kenjutsu.**

ENERGIA VITALE

Nelle vesti di Kurasai, giovane e robusto samurai, possiedi un'ottima capacità di sopravvivenza, misurata in punti di Energia Vitale. Per determinare esattamente il tuo punteggio di partenza, lancia un dado e aggiungi 30 al risultato. Se è molto basso puoi fare un altro tentativo, ma *devi* accettare quest'ultimo lancio anche nel caso che sia minore del primo. Registra subito questa somma nella casella «Energia Vitale» del Foglio d'Identità. Ogni volta che ti capiterà di essere ferito, come ad esempio in un combatti-

mento, oppure in un incidente qualsiasi perderai tanti punti di E.V. quanti verranno indicati nel testo di volta in volta. Non cancellare *mai* il tuo punteggio iniziale: potresti averne bisogno nel caso che Kurasai recuperi le forze perdute in precedenza. Limitati quindi a tener aggiornata la tabella aggiungendo via via le nuove modifiche del punteggio. Se esaurisci completamente la tua riserva di E.V. durante un addestramento, come ad esempio una simulazione di combattimento con spade di legno, può darsi che un istruttore ti rianimi e ti faccia così recuperare l'E.V. perduta. Ma se invece ti accade in un reale duello all'ultimo sangue, con l'impiego di armi vere, la tua avventura avrà necessariamente fine in quel momento. Se le tue ferite non saranno troppo gravi potrai recuperare dei punti di E.V. con le cure di un medico, o semplicemente con una buona dormita. Sarà sempre il libro a dirti quando, in che modo e quanti punti puoi recuperare. Ciò che devi tuttavia tenere a mente è che in *nessun caso* ti è concesso di ritrovarti con un punteggio più alto di quello con cui inizi l'avventura.

CARATTERISTICHE

Il tuo carattere dinamico e gli anni di addestramento ti hanno portato a sviluppare, oltre alle doti innate, delle abilità acquisite. Fra queste il *kenjutsu,* la micidiale tecnica samurai di combattimento con la spada. In questa avventura potrai fare affidamento su tre importanti Caratteristiche: **Potenza, Osservazione** e, appunto, **Kenjutsu**. Più alto è il punteggio, più sei in gamba. Come avrai già notato, i punteggi-base sono

già determinati; ma ora hai la possibilità di migliorarli, distribuendo fra di essi altri 6 punti. Puoi dividerli come credi, purché tu ne aggiunga almeno uno ad ogni Caratteristica.
Per decidere come ripartire questi 6 punti studia attentamente le Caratteristiche illustrate dettagliatamente qui sotto. Ad ogni nuova avventura potrai così sperimentare diverse combinazioni.

Potenza
Questa Caratteristica rappresenta le tue doti fisiche in generale. Ad essa farai ricorso nelle situazioni più estreme: cioè quando dovrai spingerti al massimo per compiere qualcosa di veramente difficile e faticoso. Le attività più comuni, come ad esempio correre, non ti richiederanno di mettere alla prova la tua Potenza. Ma scalare una parete rocciosa, o mantenerti in equilibrio durante un combattimento sopra un tetto, potranno mettere a dura prova la tua riserva di energie. Quando ti verranno chieste queste verifiche, sarà il libro a spiegarti come fare. In genere sarà sufficiente lanciare un dado e sommarlo al tuo punteggio di Potenza di quel momento: se il risultato sarà uguale o superiore ad un numero dato, la tua mossa avrà avuto successo.

Osservazione
Rappresenta la tua abilità di essere non solo sempre all'erta, pronto ad accorgerti di un pericolo nascosto ed imminente, ma anche di annotare mentalmente particolari, dettagli e situazioni inconsuete. Quando ti sarà chiesto di mettere alla prova la tua capacità di Osservazione, ti verrà anche spiegato come farlo. Ad ogni modo, la verifica è del tutto simile a quella spiegata per la Potenza.

Kenjutsu

Nel corso dei secoli, i migliori samurai di ogni generazione hanno contribuito a rendere il combattimento con la spada un'arte complessa, sofisticata e molto difficile da padroneggiare. Tali maestri hanno tramandato tutto quanto avevano acquisito ai loro giovani allievi, ed ora quest'arte è divenuta uno dei fondamenti stessi della legge samurai. Parallelamente ai successi conseguiti dai guerrieri, i maestri artigiani di tutto il Giappone hanno migliorato la tecnica di costruzione delle spade. Una secolare pazienza e dedizione ha prodotto armi eccezionali: formate da lamine sovrapposte di metalli diversi, combinati fra loro per ottenere una maggior flessibilità e resistenza, le spade dei samurai sono perfettamente bilanciate, affilate come rasoi e praticamente indistruttibili. In giapponese si chiamano *katana.* Così, come simbolo del proprio nobile rango, ogni samurai è fiero di portare un *daisho,* e cioè una coppia di *katana,* una lunga e una corta. Gli allievi samurai vengono iniziati al *kenjutsu* in età assai giovane, periodo in cui cominciano anche ad apprendere le basi del rigidissimo codice d'onore che regola ogni minimo comportamento dei membri della loro casta. È proprio questo codice, infatti, che impone al samurai l'impiego della *katana* corta contro se stesso per sfuggire alla cattura o ad un disonore altrettanto grave. Questo suicido rituale, detto *seppuku,* è in casi simili l'unico gesto consentito. Malgrado la tua giovane età puoi già considerarti molto abile nell'arte del *kenjutsu* tradizionale: i samurai vengono sempre incoraggiati a sviluppare ciascuno un proprio stile personale, ma i rudimenti della tecnica sono gli stessi per tutti. Tuttavia tu sei tentato, più di ogni altro tuo compagno, di sperimentare sempre nuove mosse: insoliti attac-

chi, colpi di difesa e finte di ogni tipo. Sono in molti a prendersi gioco di te, compresi diversi istruttori. Tuttavia nessuno può negare che i tuoi risultati siano brillanti: succede molto raramente, infatti, che tu perda una prova di combattimento! Ciò che ti manca, semmai, è l'esperienza di combattimenti reali, in cui non ci si batte certo col *bokken,* la spada di legno usata in allenamento. In questa avventura avrai modo di affrontare duelli di ogni tipo, simulati e reali. Userai sia il *bokken* che la tua micidiale *Kurodachi.* In ogni duello dovrai decidere la mossa più giusta da fare, cioè se parare un colpo del tuo avversario, gettarti a terra per evitarlo, oppure sferrare un fendente, un affondo, un colpo a due mani per ferirlo o ucciderlo. Se eseguirai un colpo particolarmente azzardato, o difficile, dovrai verificarne l'esito mettendo alla prova il tuo *kenjutsu.* Le modalità ti saranno chiaramente illustrate di volta in volta, anche se la tecnica per eseguire la verifica è la stessa illustrata per la Potenza, e che vale per tutte e tre le Caratteristiche.

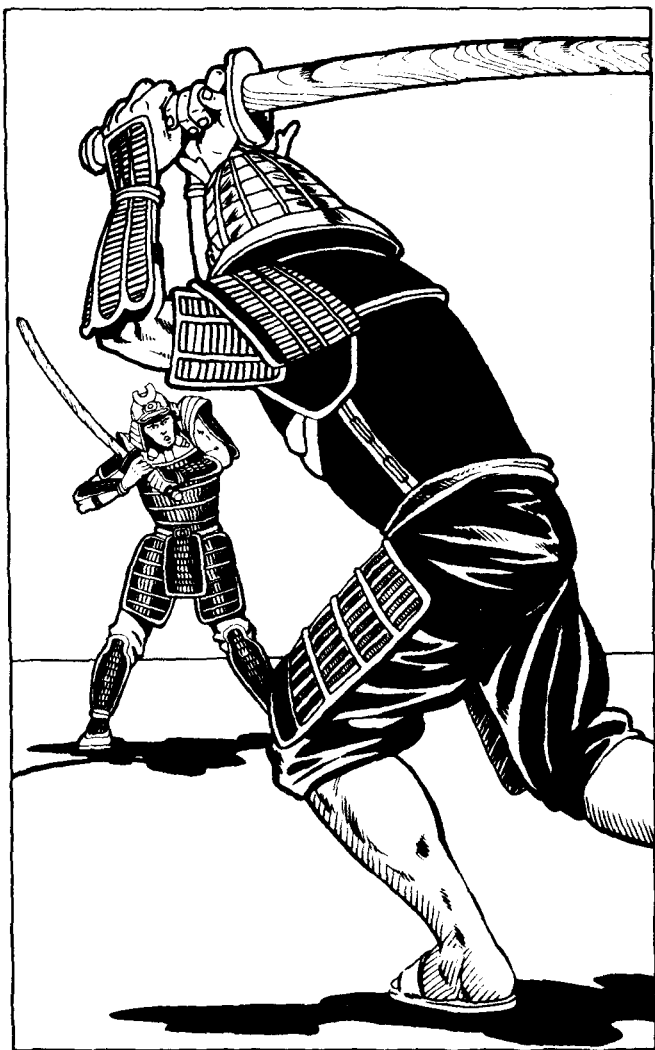
ESPERIENZA

Come nella vita reale, l'esperienza aumenta le tue probabilità di successo in situazioni già note: infatti durante l'avventura potrai usare i punti di Esperienza per migliorare un lancio di dadi poco soddisfacente.
Per sapere quanti punti hai all'inizio dell'avventura, lancia un dado e segna il risultato nell'apposito spazio del Foglio d'Identità. Se ottieni un numero uguale o inferiore a 4, puoi tentare ancora una volta la

fortuna con un secondo lancio, ma questa volta *dovrai* accettare il risultato, anche se è più basso del precedente. Puoi usare questi punti ad ogni lancio di dadi, ma una volta esauriti non avrai più possibilità di recuperarli. Quando decidi di farne uso, devi decidere *in anticipo* quanti ne impiegherai; poi effettui il lancio dei dadi e aggiungi al risultato i punti di Esperienza stabiliti. Che tu sia soddisfatto o meno dell'esito non ha importanza: i punti sono stati usati e devi sottrarli dal tuo punteggio di Esperienza.
Usa i punti di Esperienza con oculatezza, conservandoli per i momenti cruciali.

GIOCARE SENZA DADI

Se non hai i dadi puoi usare quelli stampati in alto sulle pagine di destra: apri una pagina a caso e sarà come lanciare due dadi.
Quando ti viene detto di lanciarne uno solo, guarda quello di sinistra; quando ti viene detto di lanciarne due, fai la somma di tutti e due.

Ora il tuo personaggio è pronto a iniziare l'avventura: vai al paragrafo **1** e buona fortuna!

1
Chomei Sensei No Dojo
«Scuola dei Primi Guerrieri»
Provincia di Hakata, Isola di Kyushu, Giappone.

Socchiudendo le palpebre ti inginocchi al centro della tua piccola stanza, assorto in meditazione. La quiete del primo mattino ti è sempre parsa il momento più adatto per rilassare la mente e i muscoli del corpo, specialmente in un giorno come oggi, prima di un importante combattimento. Non hai nulla da temere, è ciò che continui a ripetere a te stesso sapendo di essere in perfetta forma, di possedere una tecnica invidiabile, di . . . Tuttavia non riesci a non sentirti un po' in ansia: *Vincerò. Se saprò amministrare bene le mie energie, vincerò di certo!* Dopo un po' riapri lentamente gli occhi, stentando a riabituarti al nuovo e più splendente chiarore del sole che filtra dalle persiane di carta. Inspirando a pieni polmoni una boccata di aria fresca e pungente ti alzi, e dando una rapida controllata alle condizioni del tuo abbigliamento decidi con un sorriso di essere presentabile. All'improvviso, ecco la voce di Takeshi: «Kurasai! Muoviti pigrone! Faremo tardi all'adunata!» È Takeshi Ikoma. Ne è passato di tempo da quando vi siete incontrati la prima volta . . . eravate entrambi appena iscritti, qui, al miglior *samurai dojo* di tutto il Giappone. Avete fatto subito amicizia, te lo ricordi bene; ed ora occupate due stanze comunicanti dello stesso piccolo alloggio, in uno dei tanti edifici riservati alle abitazioni degli allievi. «Muoviti, Kurasai!» «Faccio in un attimo» gli rispondi allegramente, sollevando il tuo *yoroi* nero, la pesante armatura da combattimento, dal suo piedistallo. Non puoi fare a meno di notare con soddisfazione la lucente finitura

in lacca, su cui non c'è neppure un granello di polvere. Ma subito ti ritrovi a pensare: *Takeshi, di solito, non è mai così impaziente. Che abbia in mente qualcosa?* In un momento ti sembra di rivivere tutti gli scherzi che vi siete fatti da allora, come quel sottile filo di canapa teso tra gli stipiti della tua porta: era stato bravo a provocarti, per farsi rincorrere... Che ruzzolone! Ma anche quella grossa lucertola nel suo letto: un vero capolavoro, mai sentito nessuno urlare in quel modo! Ultimamente, tuttavia, entrambi siete stati troppo impegnati con gli allenamenti per aver tempo per gli scherzi, anche se con Takeshi non si può mai essere sicuri. Probabilmente invece è soltanto un po' nervoso, pensi; dopotutto oggi è il giorno degli ultimi *test* di combattimento, prima del diploma!

Se credi che Takeshi sia soltanto impaziente, vai al **29**.

Se sospetti invece che stia preparando qualche trucco, vai al **47**.

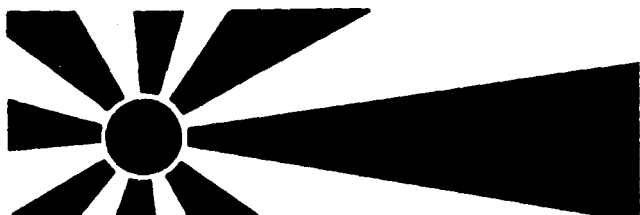
2

Continuate così a muovervi lentamente in cerchio, l'uno di fronte all'altro, studiandovi a vicenda. Sei molto concentrato nel tentativo di organizzare una strategia vincente: la tua forza sta nell'ottima tecnica, ed è assai improbabile che tu riesca a spuntarla in un gioco di botta e risposta poiché sai che Ghenzo è molto più forte di te. *Se sto sulla difensiva* pensi, *forse riesco a studiare meglio il suo kenjutsu e a scoprirne le debolezze. Oppure potrei attaccare io, colpendo più spesso e più rapidamente, e così batterlo al suo stesso gioco.*

Se scegli la tattica di difesa, vai al **154**; se invece pensi di attaccare Ghenzo, vai al **27**.

3

Non ti sei neanche accorto di aver sbattuto le palpebre, ma Ghenzo è partito all'attacco in quell'esatto istante. Due rapidissimi passi, ed è già in aria. Dalla distanza capisci che ha in serbo per te un calcio volante, e quasi certamente frontale. Di scatto ti metti di traverso, e tendi in fuori il braccio destro per deviargli il piede. Lo blocchi, ma ti accorgi che quello è un calcio doppio e tu ne aspettavi solo uno: ora, in ritardo, puoi solo affidarti alla tua capacità di resistere all'impatto. Tira un dado e sommalo al tuo punteggio di Potenza.

Se il totale è superiore o uguale a 19, vai al **14**. Altrimenti, vai al **38**.

4

La roccia è friabile, ma la presa delle mani e gli appoggi per i piedi sono sicuri, quindi puntando sulla velocità ti arrampichi spedito. *Non riesco ancora a credere che tutto questo sta succedendo a me!* pensi sconvolto. Ora sei già molto in alto rispetto alla spiaggia e, dando una rapida occhiata indietro, vedi soltanto un bandito. A giudicare dal rumore, gli altri si stanno arrampicando dietro di te, e la parte più scoscesa della parete ti è ancora davanti. Ecco: ora diviene praticamente verticale e bisogna procedere

con molta cautela. Ti stai aggrappando ad un nuovo appiglio quando un sibilo ti giunge dal basso. *La fionda!* Un istante, e la sporgenza su cui stai per mettere la mano esplode in frammenti. Ti ci vuole poco a renderti conto che una pietra scagliata con quella maledetta fionda potrebbe facilmente farti precipitare di sotto. Raccogliendo le tue ultime forze acceleri i movimenti per raggiungere in fretta la cengia riparata che vedi dritto davanti a te.

Vai all'**86**.

5

Ghenzo ti sta attaccando con una terribile serie di calci e pugni. Troppo impegnato a bloccare i suoi colpi per tentare di contrattaccare, continui a saltellare lateralmente in velocità per eludere ogni suo eventuale tentativo di assalto. *Devo assolutamente continuare a girare* ripeti a te stesso, *se mi fermo, sono spacciato!* Sei deciso a non perdere questo combattimento, ma coordinazione e forza ti stanno progressivamente ed inesorabilmente venendo meno.
Ora più che mai ti servono tutta la tua abilità e il tuo coraggio, se vuoi almeno evitare i potenti colpi che Ghenzo continua implacabilmente a sferrare uno dopo l'altro. Sottraendoti per un soffio ad un suo micidiale calcio laterale, ti tuffi a terra: *Accidenti! Devo mettere fine a questo supplizio!* Ti senti sempre più debole, ad ogni secondo che passa; continui a scansarti, chinarti e parare colpi, rifiutandoti di dare a Ghenzo la soddisfazione di mandarti disteso. All'improvviso un'idea pazza ti sfiora la mente: non sarà troppo regolamentare, ma è assai probabile che metta la parola «fine» a questo combattimento. Sai che i giudici proclameranno così Ghenzo vincitore, e che potranno persino ammonirti; ma tutto ti sembra pre-

feribile all'essere messo fuori uso in malo modo. Con un urlo poderoso, per raccogliere quel che resta delle tue misere forze, spicchi un balzo in avanti, girandoti in volo per sferrare un veloce calcio volante all'indietro. Ghenzo si scosta fulmineamente da un lato, poi balza in aria egli stesso per finirti. Ma tu non sei più là! Due passi per prendere la rincorsa, un balzo, ed eccoti volare alto sopra la testa di un giudice a dir poco sbalordito. L'atterraggio, non certo dei più eleganti, ti ritrova barcollante davanti alla pedana. Ti giri velocemente per riprendere una posizione di difesa, con la faccia rivolta al campo di gara.

Vai al **147**.

6

Appena qualche minuto e la tua gioia si muta in rammarico, a causa dell'assegnazione di Takeshi ad un'altra unità. Sapete bene entrambi, sia tu che Takeshi, che non è possibile richiedere una diversa soluzione: significherebbe un insulto alla decisione del principe. *Forse* pensi, *quegli shuriken erano davvero degli indizi di qualcosa. Non c'è addestramento speciale più massacrante e pericoloso del ninjitsu, l'arte marziale dei Ninja. Che fosse proprio quello l'addestramento speciale proposto prima dal principe Tomotada?* Ma ti rendi conto, purtroppo, che non potrai mai saperlo.

7

Al cader della notte tu e Takeshi vi barricate nel tuo alloggio, assicurandovi che porte e finestre siano ben bloccate. Takeshi si offre di fare il primo turno di guardia e, detto questo, si accovaccia sul pavimento in un angolo della stanza con la sua *katana* vicino. Dirigendoti verso la tua stuoia gli dici con aria per

metà scherzosa: «Vedi però di non addormentarti anche tu! Nervoso come sei, potresti scambiare il mio russare per chissà cosa e saltarmi addosso . . .»
«Non ti preoccupare, Kurasai!» risponde Takeshi sorridendo.
Te ne vai dunque a dormire, chiedendoti che cosa faresti se un Ninja piombasse davvero nella stanza. . .
«Ya-haa!» urli a squarciagola, destandoti di soprassalto. Ma una mano ti tappa subito la bocca, soffocando così la tua voce. In preda al terrore carichi all'indietro il braccio destro per sferrare un pugno in faccia alla figura che ti sta sopra . . . ma fortunatamente ti accorgi in tempo che si tratta di Takeshi. Rilassati così i muscoli ripiombi indietro, giù sullo stoino, col cuore ancora in gola.
«Mi dispiace di averti spaventato così» si scusa Takeshi, «volevo soltanto svegliarti, ma sei saltato su appena ti ho toccato . . .»
«Va tutto bene, Takeshi» lo interrompi. «Sono contento che sei tu! È il mio turno di guardia?»
Takeshi ti fa cenno di sì col capo e ti aiuta a sollevarti dal tuo giaciglio. Qualche minuto più tardi il solo rumore che avverti nella stanza è quello del lento, regolare respiro del tuo inseparabile amico. Seduto in un angolo della stanza, sul pavimento, cerchi invece di riconoscere gli altri rumori, quelli che sembrano provenire dalla notte stessa. Le foglie trasportate dal vento, i rami che cigolano e sbattono l'uno contro l'altro, il verso del gufo e quello della civetta . . . Ma ci sono degli altri rumori nella notte, rumori a cui sei poco abituato, rumori che non ti sono troppo familiari, ma che, assai probabilmente, sono invece ben noti ad un Ninja . . .
Coi nervi tesi, anche se un po' insonnolito, dai il benvenuto dentro di te ai primi raggi di sole che fil-

trano dalla finestra. La notte è trascorsa senza problemi, e la tua mente ora è lanciata ad immaginare i momenti della cerimonia per la consegna dei diplomi.

Vai al 77.

8

Dal modo in cui si muove e maneggia la sua grossa spada, ti rendi immediatamente conto che Ogawa è un rude ma espertissimo guerriero. Un solo colpo, da parte di uno di voi due, potrebbe mettere subito fine a questo combattimento. Di fronte alla lunga spada di Ogawa, la cui impugnatura maggiorata ne facilita l'impiego a due mani, non riesci a non sentirti un po' in ansia. Il *no-dachi* è davvero un'arma micidiale, specie nelle mani di un energumeno che sembra così forte da riuscire ad adoperarla con una mano sola.

Emettendo dalla gola un verso più simile ad un grugnito che ad un urlo di guerra, Ogawa muove all'attacco, facendo roteare il suo *no-dachi* in aria in modo da sollevarlo alto su di te; chinandoti riesci a deviare la traiettoria con *Kurodachi,* ma Ogawa ha fatto contemporaneamente partire un calcio che tu non sei riuscito a prevedere: colpendoti alle mani, riesce quasi a farti perdere la presa sulla spada. E questo ti costa 5 punti di Energia Vitale. Per un soffio riesci a scostarti dall'alberello a cui ti eri appoggiato, e che Ogawa trancia di netto in due parti con

un potente colpo a lama piatta. Ti si irrigidiscono i muscoli in tutto il corpo: la tua distrazione avrebbe potuto esserti fatale. Ora, accompagnandosi con un urlo agghiacciante, il traditore leva in aria la spada un'altra volta, deciso a spaccare in due pure te.

Lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio di *kenjutsu:* se il totale risulta superiore o uguale a 23, vai al **76**. Se inferiore, vai al **62**.

9

Con un ruggito Ghenzo sferra un altro colpo a due mani, ma stavolta sai di essere pronto a riceverlo: fulmineamente fai guizzare il tuo *bokken* dritto in avanti, a braccia tese. Lo sguardo di Ghenzo, nel vedere il suo colpo deviato, è un misto di sorpresa e di odio. È costretto a sporgersi in avanti per recuperare l'equilibrio, riducendo così pericolosamente la distanza che separa i vostri corpi. A questo punto sai che devi attaccarlo immediatamente, oppure balzare all'indietro per evitare che sia lui a colpirti.

Se vuoi attaccare, vai al **60**; se decidi invece di scansarti, vai al **46**.

10

Il tuo amico, dopo aver fatto scorrere lentamente la porta, fa uscire la sua grossa testa e ti guarda dritto in faccia con lo sguardo sorridente e soddisfatto: «Quella, Kurasai, era una delle armi segrete dei Ninja: una fionda e un seme di mango! Il frutto me lo sono mangiato a colazione, ma il seme l'ho tenuto per te . . .» Guardi a terra e, neanche a dirlo, ecco là, un seme di mango, vicino ai tuoi piedi. Non potendo farne a meno gli rivolgi un'occhiataccia di rimprovero, anche se il tuo tono è decisamente divertito: «Soltanto tu, Takeshi, potevi ricavare un proiettile

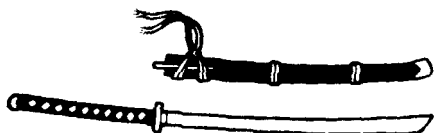
da un seme di mango e poi dare la colpa ai Ninja!»
Assumendo l'aria più seria di questo mondo, Takeshi esclama: «Ma lo sanno tutti che i Ninja le inventano di ogni tipo! Qualsiasi oggetto può diventare un'arma pericolosa, nelle loro mani... persino il cibo, chiaro?»
«Chiaro» brontoli remissivo, chinandoti a raccogliere la tua attrezzatura. «Spera solo di non dover combattere con me, oggi...»
Raccattate le sue armi e l'armatura, Takeshi tiene aperta la porta sul corridoio per permetterti di uscire per primo. «È piuttosto improbabile» ti dice, «andiamo!» Fermandoti un istante nell'atrio, ti rivolgi a lui: «Era davvero un gran colpo, Takeshi. E attraverso la parete. Ma riuscivi a vedermi?»
«No» risponde semplicemente, «però ti sentivo muovere».
Mentre procedi verso il campo di combattimento un pensiero lugubre ti occupa la mente: *E se invece di Takeshi, e di un seme di mango, si fosse trattato di un nemico reale e di un proiettile vero? Potevo rimanere ucciso con molta facilità: è una lezione che non devo dimenticare.*

Vai al **55**.

11

Mentre procedi sul terreno roccioso tra il margine della foresta e il bordo della scogliera dirupata, il debole chiarore della luna ti permette di distinguere una figura in movimento tra il fogliame. Concentrando lo sguardo in quel punto, la vedi subito uscire allo scoperto. *Che sia davvero Takeshi?* ti chiedi. *Ad ogni modo, chiunque sia, potrebbe averlo visto.* Improvvisamente il tuo cavallo si alza, con un acuto nitrito, sulle zampe posteriori e la figura scompare

nuovamente tra la fitta vegetazione. «Hei!» gridi forte, dando all'animale dei colpi di tallone. Ma anziché scattare in avanti il cavallo barcolla, poi le sue gambe si piegano . . . Disorientato ed allibito salti giù di sella nell'attimo stesso in cui la povera bestia si accascia su un lato. Avvicinandoti vedi che fortunatamente respira ancora. Con lo sguardo fisso ed attento verso il bosco, carezzi con la mano il collo dell'animale, quando ad un tratto le tue dita incontrano la piumetta di un minuscolo dardo: *Veleno o narcotico, lo saprò presto. Quel che è certo, è che era diretto a me!*

Vai al **57**.

12

Urlando come un pazzo fai un balzo in avanti roteando *Kurodachi*, la cui lama produce un sibilo sinistro e minaccioso guizzando nella notte. E come la notte la tua nera spada è quasi invisibile. Palesemente colti di sorpresa i fuorilegge indietreggiano. Allora con uno scatto felino, giri improvvisamente su te stesso per precipitarti verso la base della parete rocciosa rinfoderando *Kurodachi* in piena corsa. Quasi senza fermarti inizi freneticamente ad arrampicarti: ti basta salire una decina di metri per voltarti e, guardandoti indietro, notare con soddisfazione di averli ingannati a dovere. Appena adesso sembrano reagire alla sorpresa. Da dietro le loro spalle vedi

sbucare *un quarto bandito armato di fionda: alla sua* vista non puoi che tirare un sospiro di sollievo per non esserti lanciato verso la spiaggia.

Vai al **4**.

13

La *katana* del Ninja disegna nell'aria un'ampia circonferenza, sibilando come una serpe: la direzione del colpo è quella della tua gola. Con un fulmineo piegamento di schiena e ginocchia riesci miracolosamente a chinarti, appena in tempo per evitare la micidiale lama. In un attimo ti proietti in avanti per spingere il Ninja giù dalla scogliera, ma intuendo la tua mossa lui ha già riportato la spada in posizione, dritta davanti a sé . . .
Finisci sulla sua lama e ti squarci il petto con la stessa forza della tua rincorsa. Sai subito che questa ferita sarà mortale, tuttavia raccogli le tue ultime forze per continuare a spingerti in avanti: la spada ti trapassa la schiena, ma con tutto il peso ti avventi sul tuo nemico. L'ultima cosa che senti è il suo urlo agghiacciante, mentre entrambi precipitate giù, verso il fondo della scarpata. Poi, il buio.

14

Prontamente inarchi lateralmente il busto, riuscendo ad evitare il primo calcio per qualche centimetro. Contemporaneamente il tuo braccio è teso in alto, pronto ad evitare anche il secondo, che giunge infatti fulmineo. Un istante, e il rigido stivale di Ghenzo si scontra col tuo braccio: 3 punti da sottrarre alla tua Energia Vitale. La tua unica, anche se magra consolazione è che ti poteva andare molto peggio se quel calcio ti colpiva al petto. Ghenzo atterra vicino a te, piuttosto sbilanciato, ma già pronto a sferrarti un pu-

gno. La tua reazione immediata è quella di colpirlo a tua volta con un contro-pugno: le nocche della tua mano destra scricchiolano nel guantone che si abbatte con un tonfo contro l'ampio petto del samurai. Sai di avergli fatto male, ma anche il suo colpo è stato doloroso e ti costa altri 2 punti di Energia Vitale. Siete, nuovamente uno di fronte all'altro.

Se vuoi continuare ad attaccare, vai al **67**.

Se preferisci invece attendere una mossa di Ghenzo, vai al **129**.

15

Nel corso della notte riguadagni 15 punti di Energia Vitale per il ristoro di un buon sonno. Ma ricorda: non puoi superare il punteggio di partenza in nessun caso. Al mattino un altro *shuriken* d'argento è appoggiato sul tuo cuscino, a darti il buongiorno. Balzato in piedi ti precipiti nel corridoio, scontrandoti con Takeshi; ti sta cercando, ne ha trovato uno anche lui! E anche questa volta le vostre stanze erano chiuse dall'interno.

Vai al **36**.

16

Sollevando la sua possente figura, Ghenzo si dirige frettolosamente verso il centro del quadrato di ghiaia, e saluta con un inchino. *È orgoglioso di esser stato scelto per primo! Ma è davvero un onore?* pensi contrariato.

Intanto lo guardi mentre si sta assaporando il momento, mentre passa in rassegna con lo sguardo tutta la gradinata. Il silenzio che accompagna la scena è un silenzio di grande tensione. Sai bene che nessuno vorrebbe affrontare Ghenzo, e neppure tu, devi ammetterlo. Non solo è campione di *karate* del *dojo*,

forte come un toro, ma è anche assolutamente privo di scrupoli e non ha pietà per nessuno. Noti che anche Takeshi sta trattenendo il respiro. Alla fine, portandosi i pugni ai fianchi e gonfiando il petto, Ghenzo grida con voce tonante: «Che il mio avversario sia Kurasai Hidenaga, esperto quanto me nell'arte del combattimento non armato!»

Vai al **30**.

17

Forte del tuo successo, devi stare attento a non sopravvalutarti. Sai di aver colpito Ghenzo molto duramente, ma la prova non è ancora terminata e sai anche di essere al limite della tua resistenza. Ciò nonostante sei convinto che un solo altro attacco fortunato sarà l'ultimo, e Ghenzo sarà sconfitto.

Se i punti di Energia Vitale che ti sono rimasti sono 4 o meno, vai al **181**.

Se invece ne hai di più, vai al **66**.

18

Come un forsennato continui a colpire, mettendocela tutta per sferrare attacchi sempre più forti e sempre più veloci. Inaspettatamente riesci ad aprirti un varco nella guardia di Ghenzo, e senza lasciarti sfuggire l'occasione affondi il pugno corazzato nel petto di Ghenzo. Lo hai lasciato senza fiato, e lo colpisci ancora, stavolta al mento, con un montante a due mani. Lo vedi allora cadere al suolo come un sacco di riso. Per un momento Ghenzo tenta di risollevarsi, poi si accascia definitivamente al suolo, con gli occhi girati indietro. Ma anche tu, intontito ed esausto, ti senti venir meno e inizi a barcollare. A denti stretti un «No!» ti esce soffocato dalla gola, come se una parola bastasse a farti recuperare l'equilibrio. Indietreggiando senti le ginocchia venirti meno: tutti gli sguardi sono puntati su di te, e senti i tuoi compagni, assieme a Midori, sussultare trattenendo il fiato. Ma, come per una reazione automatica del tuo corpo, un ultimo colpo di reni ti impedisce di finire lungo disteso, e a passi brevi e pesanti, uno a destra e uno a sinistra, riesci affannosamente a reggerti con il busto piegato in avanti e le braccia brancicanti nell'aria, come alla ricerca di un inesistente appoggio. Per un terribile momento hai il terrore che Ghenzo possa essersi ripreso e stia per attaccarti. Ma no, ruotando con fatica gli occhi lo vedi ancora là, disteso a faccia in giù. Rendendoti conto di aver assunto una posizione di combattimento senza che nessun avversario ti stia davanti, riesci a raddrizzarti e lasci che le braccia ti pendano lungo i fianchi.

Due dei giudici iniziano a rianimare Ghenzo, mentre *Sensei* Haraku si incammina verso il centro del quadrato. Rivolto verso la pedana, declama: «Dichiaro concluso questo combattimento e proclamo vincitore

Kurasai Hidenaga!»
Tentando disperatamente di non cedere proprio adesso ti inchini con fatica ad Haraku e a ciascuno dei giudici; poi agli spettatori sulla pedana. Il Maestro Yoshimura, come al solito, rimane impassibile. Il principe Tomotada si sporge invece in avanti e ti guarda attentamente. Il tuo sguardo si rivolge invece alla splendida Midori accanto a lui, mentre ti inchini; ma ella abbassa timidamente il capo. Ti chiedi ansiosamente quali possano essere i suoi pensieri, dolendoti di non poterlo sapere. Tuttavia puoi essere almeno contento che abbia assistito alla tua vittoria.
Tremante ti dirigi verso il tuo posto sulla gradinata, dove è pronto ad attenderti un Ghenzo piuttosto malconcio. «Fortuna, Kurasai, soltanto fortuna!» esclama a denti stretti. Mentre sta per accomodarsi al suo posto, uno spasimo lo prende alla gamba sinistra, e piomba seduto all'indietro con un gran tonfo.
«No, Ghenzo» rispondi allora, «non fortuna. Questa si chiama superiorità tecnica».
Compiaciuto della tua calma, sai di esserti guadagnato un po' di rispetto dal formidabile Ghenzo.

Vai al **151**.

19

Durante la notte recuperi 15 punti di Energia Vitale grazie ad un buon sonno ristoratore. Tuttavia non dimenticare che non ti è possibile superare il punteggio con il quale hai iniziato l'avventura! Al mattino trovi un altro *shuriken* sul cuscino, del tutto uguale all'altro. Ti precipiti nel corridoio e quasi ti scontri con Takeshi. Stava proprio correndo a dirti di averne trovato uno anche lui . . . Le vostre stanze? Erano, anche questa volta, chiuse dall'interno.

Vai al **36**.

20

Fai impennare il cavallo per invertire la direzione. Ora una brezza pungente sale dalla spiaggia, portando il forte odore salmastro del mare alle tue narici. Poi, iniziando a soffiare più forte, il vento ti costringe a fermarti: ti allacci attorno alla fronte la benda guadagnata col diploma, per impedire che i capelli ti vadano negli occhi.

Vai all'**11**.

21

Un forte schiocco proveniente dalla stanza più vicina ti fa sussultare dallo spavento. Non hai neppure il tempo di girarti che, dalla tua sinistra, arriva un minuscolo proiettile perforando la spessa parete di carta. Un balzo di lato si dimostra comunque troppo lento, perché quel corpuscolo marrone ti colpisce al fianco. Istintivamente la tua mano va a comprimere delicatamente la parte colpita lasciando cadere a terra l'attrezzatura. Comunque il colpo ti ha lasciato sulla pelle soltanto un piccolo segno rosso: «Takeshi!» urli, infuriato comunque più con te stesso per esserti lasciato sorprendere, che col tuo bizzarro ami-

co. «Mi hai beccato, brutto caprone! Che roba era?» Fosse stato qualcun altro, ti saresti arrabbiato molto di più.

Vai al **10**.

22

Con un urlo impressionante balzi in avanti, facendo fare a *Kurodachi* un ampio arco nell'aria.
Nera come la notte, *Kurodachi* è quasi invisibile ai tuoi nemici, che rimangono evidentemente sbalorditi. Approfittando così del loro attimo d'incertezza ti lanci velocissimo verso la base della scogliera, rinfoderando *Kurodachi* nella corsa; poi, senza esitazione, inizi freneticamente ad arrampicarti. Ti basta un'occhiata indietro per assicurarti della riuscita del tuo piano: sei già salito di una decina di metri e loro stanno appena cominciando a inseguirti.

Vai al **4**.

23

Tu ed il Ninja continuate ad attaccarvi, per poi ritrarvi di scatto. Ti trovi spesso costretto a rinunciare a un attacco per bloccare o evitare un colpo micidia-

le della sua *katana*. Hai difficoltà a controllare i suoi movimenti, a causa del costume nero, ma fortunatamente non è così per la sua *katana*, la cui lama scintillante è sempre ben visibile. È lui, semmai, ad avere qualche problema con *Kurodachi;* anche se, grazie alla sua incredibile agilità, riesce sempre ad evitare i tuoi colpi all'ultimo istante. Mai visto un *kenjutsu* così magistrale: assoluto controllo dell'arma, economia di movimenti e riflessi prontissimi. Vedendolo ora tendersi come la corda di un arco, sai di dover fare appello a tutte le tue energie per resistere al prossimo inevitabile attacco.

Vai al **68**.

24

Senza smettere di parare i suoi colpi, e di scansarti agilmente per evitarli, indietreggi tra i cespugli verso un grosso albero.

Quando sei sufficientemente vicino fingi di scivolare: con un'espressione soddisfatta Ogawa impugna il suo *no-dachi* con entrambe le mani. Aspetti di vedere la lama abbattersi su di te, e all'ultimo istante rotoli dietro l'albero. La sua spada si conficca con un tonfo sordo e secco nelle fibre della pianta, e tu sei di nuovo in piedi.

Con fatica Ogawa riesce a liberare la sua pesante e micidiale arma, imprecando a squarciagola verso di te: «Codardo! Tu non sei un samurai, sei soltanto un maledetto codardo!»

Ma tu non sei rimasto lì ad ascoltare i suoi ridicoli insulti. Il cavallo di Midori, spaventato, aveva tentato di fuggire, ma con un ultimo scatto riesci ad afferrarne le redini. Ora sei in groppa, ed Ogawa ti ha quasi raggiunto, seguitando ad urlarti dietro minacce ed improperi.

Uno strattone alla briglia, una speronata al fianco, e il cavallo schizza via all'impazzata, lasciando Ogawa sempre più indietro, con in bocca, oltre al gusto amaro della beffa, anche un bel po' di polvere. Con il cuore ancora in gola, ma col sorriso sulle labbra, spingi il cavallo al galoppo in cima al crinale per dirigerti poi verso il *dojo.*

Vai al **33**.

25

Sensei Haraku si dirige verso il centro del campo, a metà strada fra te e Ghenzo. Benché il *sensei* non porti armatura, alla sua cintola è comunque appesa la *katana,* in segno dell'autorità che gli compete in qualità di arbitro.

Gli altri quattro *sensei* si portano invece contemporaneamente agli angoli del quadrato di ghiaia, il posto che spetta ai giudici di gara. Le indicazioni di Haraku sono estremamente sintetiche e concise: «Precisione e lealtà. Il combattimento avrà termine al mio segnale».

Tu e Ghenzo vi inchinate assieme verso Haraku; poi in direzione di ciascun giudice; poi uno verso l'altro. Le formalità, adesso, sono praticamente espletate. Un attimo di assoluto silenzio, e poi l'ordine di Haraku: «Prendete posizione!»

Fai scivolare dolcemente all'indietro il tuo piede destro, e sfili contemporaneamente il *bokken.* Con la maggior parte del peso caricato posteriormente puoi girarti o colpire velocemente in qualsiasi direzione senza perdere l'equilibrio. L'arma di legno è ora ben alta da un lato; l'impugnatura all'altezza della guancia destra è ben stretta tra i pugni, protetti da guantoni a grosse placche. Dalla feritoia della visiera i tuoi occhi sono puntati fissi su Ghenzo: accucciato e

pronto a scattare, tiene il *bokken* teso in avanti, verso di te. I vostri sguardi si incrociano. Ghenzo digrigna i denti in una smorfia crudele. *Non c'è dubbio, ha intenzione di attaccare immediatamente* è la tua silenziosa riflessione. Poi, l'ordine di Haraku: «Date inizio al combattimento!» Al segnale Ghenzo attacca, riempiendo l'aria del suo urlo agghiacciante e caricando un fortissimo colpo contro la tua testa. Restando impassibile aspetti l'ultimo momento, quando cioè Ghenzo non avrà più il tempo di cambiare traiettoria. Solo allora ti prepari a colpire.

Lancia un dado e somma il numero uscito al tuo punteggio di *kenjutsu:* se il totale è maggiore od uguale a 21, vai al **75**. Se inferiore, al **35**.

26

Più tardi, insieme agli altri che come te hanno scelto il servizio operativo, ti viene impartito l'ordine di metterti in fila per ricevere il tuo incarico. Ad un potente rullo di tamburo risuonante dal cortile il principe Tomotada lascia a passo di marcia la pedana, seguito da uno dei suoi ufficiali. Le braccia di quest'ultimo, tese dritte in avanti, reggono diverse fasce di seta. Col fiato sospeso vedi il principe fermarsi proprio davanti a te; dopo un riverente scambio di inchini, pronuncia in tono solenne le seguenti parole: «Su precisa raccomandazione del Maestro Yoshimura, io, principe Tomotada della provincia di Hakata, incarico te, Kurasai Hidenaga, di servire nel mio reparto più prestigioso: i Gufi Neri!»
Hai il cuore in gola per l'emozione, e i tuoi pensieri si accavallano alla velocità della luce. Un tempo guidati dallo stesso Maestro Yoshimura, i Gufi Neri godono del rispetto più incondizionato in tutto il Giappone: è ritenuto il miglior reparto samurai dai tempi

di Minamoto, vale a dire degli ultimi cent'anni. Tu stesso sai che non avresti potuto ambire ad un'assegnazione più prestigiosa... né più pericolosa! Riuscendo a malapena a rimanere calmo, ti produci nel più profondo e sincero degli inchini: «Vi ringrazio, mio principe, per questo grandissimo onore che mi concedete. Non avrete mai, né voi né i Gufi Neri, motivo alcuno di pentirvi della vostra scelta».
Il principe a questo punto si fa da parte, permettendo al suo ufficiale di portarsi così di fronte a te. Le sue braccia sono ora tese a Kurasai Hidenaga, perché egli possa ricevere la fascia di seta rossa e oro decorata con le insegne del principe Tomotada e con un gufo nero. La tua fronte si china ancora una volta, fino a sfiorare la preziosa fascia; infine, l'ufficiale te la stringe intorno alla fronte, in segno della tua entrata nel mitico reparto dei Gufi Neri al servizio del principe Tomotada.

Vai al **6**.

27

Ghenzo finge un affondo. La tua fulminea reazione è un guizzo in avanti seguito istantaneamente da una potente stoccata alla sua arma, che ruzzola a terra da un lato. Il tempo di riportare il *bokken* in posizione di attacco, e le tue braccia eseguono un fendente diretto al collo di Ghenzo: resta sbalordito, tuttavia è pronto a pararlo con il braccio sinistro. Dallo scricchiolio di una delle placche della sua armatura, spezzatasi sotto il tuo *bokken*, capisci di averlo colpito duramente. Tenti immediatamente un affondo allo stomaco, progettando di farlo seguire da un colpo di taglio al suo braccio destro, quello cioè con cui impugna la spada in combattimento. Ma il tuo piano è mandato in fumo dal gigante, che buttandosi indietro

si allontana dal raggio d'azione del tuo colpo. Allora scatti prontamente in avanti sperando di riuscire a colpirlo prima che recuperi l'equilibrio. Vuoi sapere l'esito di questa tua mossa?

Lancia un dado: se la somma con il tuo punteggio di *kenjutsu* non supera 21, vai al **65**. Se invece è superiore, vai al **120**.

28

Agilissimo, il bandito sventa il tuo colpo sottraendosi con un salto laterale. Da parte tua continui a girare su te stesso, e pari un pericoloso affondo di *no-dachi*, ma un altro sasso ti colpisce in pieno alla testa. Sei stordito, e non riesci ad evitare quella lama enorme che ti penetra profondamente in un fianco. Le ultime riserve della tua Energia Vitale si esauriscono, ma facendo appello alla forza della disperazione riservi il tuo spasimo finale per trapassare il ventre del bandito con *Kurodachi*. Portando così con te il tuo assassino, muori almeno di una morte onorevole. Nella gloria della tradizione samurai.

29

«Un attimo!» esclami, afferrando in fretta due *bokken* - spade da allenamento, fatte di legno - la *katana* corta e infine il tuo stesso orgoglio: *Kurodachi*. Cinque anni fa tuo padre diede la vita per difendere il castello di Hakata. È nel ricordo del suo nome che porti ora la spada che gli appartenne, *Kurodachi*, cioè «lama della notte»: la sua lama è infatti così soprannominata per l'impossibilità di scorgerla nelle tenebre. Grazie al suo potere di non riflettere la luce, è difficile seguire la traiettoria di un suo colpo se viene maneggiata con destrezza. Costituita da un sapiente assemblaggio di lamine dei più diversi metalli,

ha delle qualità difficilmente eguagliabili di perfetta bilanciatura, un'affilatura da rasoio e può dirsi praticamente indistruttibile. Con le braccia stracariche di tutto questo armamentario, e in più la corazza, fai scivolare sulle guide la porta scorrevole che dà sul corridoio. L'edificio in cui risiedi consta di quattro stanze, tuttavia le due di fronte sono disabitate. Uno studente ha lasciato la scuola diversi mesi or sono, mentre l'altro, che alloggiava proprio nella camera opposta alla tua, si è rotto un braccio durante una lezione di karate. O meglio, è stato Ghenzo Taira a romperglielo, lo studente soprannominato «Il Mostro». Lanci un'occhiata fino in fondo al corridoio, ma non vedi Takeshi. Chiusa la porta con il piede, ti incammini verso l'atrio. Metti alla prova il tuo senso di Osservazione lanciando un dado.

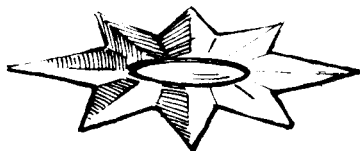
Somma il numero uscito con il tuo punteggio di Osservazione: se il risultato è un numero superiore o uguale a 21, vai al **39**. Se invece è inferiore, vai al **21**.

30

Tutti gli sguardi sono ora puntati su di te, in attesa di come reagirai. Non soltanto perché la scelta di Ghenzo è caduta su di te, ma anche e soprattutto a causa del fatto che ti ha implicitamente sfidato a scegliere il karate. Lentamente, cercando di mantenere il controllo, ti alzi in piedi sforzandoti di apparire tranquillo e sicuro del fatto tuo. Dentro, tuttavia, sei ben conscio di tremare. Sai bene perché Ghenzo ha scelto come avversario proprio te: già da tempo ti ha inquadrato come l'unico in grado di contendergli il primo posto tra gli allievi del *dojo*. Fedele al codice dei samurai, doveva per forza chiedere di battersi col più temibile dei suoi antagonisti per non fare la fi-

gura del codardo. Ma un altro e non meno importante motivo è l'antipatia spiccata che nutre nei tuoi confronti. Ha sempre rivelato, più o meno esplicitamente, la sua avversione per il tuo spirito avventuroso e la tua insopprimibile tendenza a sperimentare sempre nuove tecniche, e ha tentato in ogni occasione di farti apparire ridicolo agli occhi degli altri. Crede, in un certo senso, che battendo te potrà dimostrare l'inconfutabile superiorità della tradizione ortodossa dei samurai.
«Kurasai» ti interroga il Maestro, «scegli il karate oppure il *bokken*?»
Nella tua mente i pensieri si susseguono a ritmo serrato: tu e Ghenzo siete indubbiamente i migliori combattenti del *dojo,* tuttavia il suo karate è migliore del tuo. Allo stesso modo sai che con il *bokken* il più abile sei tu. Se scegli il combattimento armato sai di essere in vantaggio, ma questa decisione sarebbe di certo la meno coraggiosa agli occhi degli altri e soprattutto di Ghenzo, di cui ammetteresti tacitamente la superiorità fisica. Se invece accetti un combattimento di karate hai meno possibilità di vittoria; ma se dovessi farcela, ti porterebbe ben più onore. Sai inoltre che il Maestro ed i *sensei* valuteranno tanto la tua saggezza nella decisione quanto il tuo combattimento. Con voce ferma, infine, proclami a tutti i presenti: «La mia decisione è per un combattimento . . .»

Hai scelto il karate? Vai al **107**.

Hai preferito combattere con il *bokken*? Vai al **70**.

31

Praticamente immobile continui a tener d'occhio Ghenzo. Ad un certo punto fai un tentativo di affondo, tanto per mettere alla prova i suoi riflessi, ma lui fa la stessa tua mossa, riuscendo quasi a farti indietreggiare. A questo punto, sentendo che il momento è favorevole, tenti il tuo trucchetto. All'improvviso ti lanci in avanti portando un affondo alla faccia di Ghenzo, ben sapendo che dovrà alzare in alto il suo *bokken* per bloccare il tuo. E infatti è così: vedendoti ora a guardia scoperta, e trovandosi nella giusta posizione, ritenterà quel suo colpo discendente alla testa che sai bene essere il suo preferito. Tuttavia se questa volta non avrà lo stesso attimo di esitazione, non riuscirai ad anticiparlo. Con un ruggito, Ghenzo inarca la schiena possente caricando il colpo verticale, esitando tuttavia per una frazione di secondo proprio come avevi sperato: il tuo laterale a due mani è già partito a tutta forza. Ghenzo strabuzza gli occhi dalla paura mentre inutilmente tenta di riportare il suo *bokken* in basso per bloccarti. Ma è troppo tardi: la tua arma lo colpisce con violenza al fianco, proprio sotto il braccio ancora sollevato, scaraventandolo a terra. Prima che riesca a sottrarsi, implacabile lo colpisci altre due volte.

Vai al **17**.

32

Avendoti stordito momentaneamente, Ghenzo balza in piedi e ti si para davanti. *Sembra davvero fresco come un fiorellino* pensi fra te, *ma credo che sia solo bravo a recitare!* Poi, aggiungi: *Almeno, spero!* Lanciando l'urlo più forte di cui sei capace, per racco-

gliere le ultime energie, ti sollevi in aria con un salto facendo partire un calcio laterale semplice, mettendocela tutta per colpire il più rapidamente e potentemente possibile.

I riflessi di Ghenzo sono evidentemente più lenti, e il tuo stivale nello stomaco lo piega in due come un giunco, sollevandolo poi in aria. Il gigante piomba infine al suolo con un tonfo sordo, alzando una bianca nuvola di polvere dall'asciutto terreno ghiaioso. Con l'eco del tuo tremendo urlo ancora in gola atterri in posizione, col pugno destro caricato indietro, pronto a scattare; ma ti accorgi che non è necessario. Il corpo di Ghenzo giace riverso, mezzo fuori dal quadrato da combattimento. Stai per rilassare i muscoli quando, miracolosamente, lo vedi in procinto di alzarsi. Il viso contratto in una smorfia orrenda, dimostra l'incredibile volontà di non voler ammettere la sconfitta. Sollevatosi sulle ginocchia, emette un rantolo; poi barcolla e cade riverso, definitivamente sfiancato.

Distendi le dita lentamente e abbassi il guantone lungo il fianco. Poi raggiungi *Sensei* Haraku al centro del piazzale mentre altri due giudici stanno tentando di rianimare Ghenzo. Rivolgendosi verso la pedana, Haraku dichiara a viva voce: «Il combattimento è terminato e proclamo vincitore Kurasai Hidenaga!»

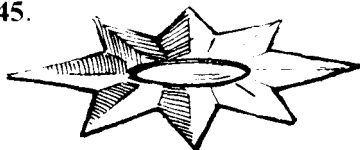
Mentre ti inchini ad Haraku i tuoi occhi incrociano per un attimo i suoi. Nessuna traccia della più piccola emozione. Non saresti nemmeno in grado di dire se è soddisfatto della tua vittoria. Come tante altre volte, non puoi fare a meno di chiederti perché la tradizione esiga che un vero samurai debba sempre nascondere i suoi sentimenti . . .

Vai al **91**.

33

È tardi quando giungi al *dojo;* notte fonda. Ti dirigi subito alla residenza del Maestro, il quale ascolta la tua storia in silenzio, sorseggiando lentamente il suo tè. Alla fine rimane per lungo tempo silenzioso; poi, guardandoti negli occhi, ti chiede: «In che modo pensi che questi traditori abbiano aiutato i Mongoli, andando su e giù per la costa per due giorni?»
«I Mongoli potrebbero essere contrabbandieri in cerca di un posto dove attraccare con la barca, per nasconderla» suggerisci. Potrebbe essere così, è vero; ma dentro di te nutri degli altri sospetti. E il Maestro si accorge dei tuoi dubbi: «Cos'altro, Kurasai?»
«Potrebbe anche darsi che vogliano spiare le difese costiere del porto di Hakata».
«D'accordo. Ma perché?»
Hai un momento di esitazione nel rispondere, conscio delle implicazioni di quanto stai per affermare: «Forse i Mongoli stanno progettando di invaderci».
«Un'invasione . . .» il Maestro pronuncia lentamente la parola. «Ciò sarebbe del tutto plausibile, Kurasai. Ci resta solo da sperare che si tratti veramente di contrabbando! Forse, se tu avessi pedinato i traditori, avremmo potuto saperne qualcosa di più; ma hai agito bene. Aspettami qui. Faccio subito recapitare questa importante informazione al principe Tomotada». Col suo bastone, il Maestro si avvia barcollando a comporre il dispaccio. Guardandolo, noti quanto poco peso appoggi in effetti sulla canna. *Che strano!* pensi. *Questo, me lo devo ricordare.*

Vai al **145**.

34

Colti dallo stesso pensiero, tu e Takeshi vi precipitate di corsa nella sua camera per ispezionare il soffitto sopra il letto. In piedi sulle tue spalle, Takeshi trova subito un'identica apertura.
«Non sappiamo ancora di chi si tratta» è la tua osservazione, «ma almeno ora sappiamo come fa! Chissà se riusciamo a prenderlo sul fatto, questo nostro visitatore notturno . . .»
Scuotendo la testa in segno di disapprovazione, Takeshi esclama con un mezzo sorriso: «Se, come pensiamo, è proprio un Ninja, non sono tanto sicuro di volerlo prendere!»
«Non mi importa chi è, voglio capire che cosa sta succedendo e perché stavolta ha scelto proprio me!»
Il colpo di gong per la colazione vi scuote dai vostri pensieri. In tutta fretta ritorni nella tua stanza per cambiarti alla svelta, ripromettendoti di trovare al più presto le risposte a tutte quelle misteriose domande. Ma per ora la cosa più importante è non perdere la colazione: affrontare la giornata a pancia vuota è un'esperienza a cui rinunci volentieri . . .

Vai al **54**.

35

Fai compiere al tuo *bokken* una rapida rotazione per colpire l'arma di Ghenzo. Ti accorgi tuttavia di aver sbagliato il calcolo dell'angolazione, e riesci a deviarla soltanto di poco. Il suo *bokken* si abbatte con vio-

lenza sulla tua spalla sinistra. Persino attraverso l'armatura e gli spessi cuscinetti protettivi il dolore è lancinante: lancia un dado per verificare la gravità del colpo subìto, sottraendo il risultato dalla tua Energia Vitale.
Ghenzo si ritrae immediatamente, pronto a colpirti un'altra volta.

Se decidi di provare a difenderti, vai al **9**.

Se intendi contrattaccare, vai al **60**.

36

Te ne vai di nuovo in giardino assieme a Takeshi, per meglio discutere gli ultimi sviluppi in cui davvero non riesci a raccapezzarti.
«Questi dannati *shuriken* non sono la sola cosa strana qui», dice Takeshi a mezza voce.
«Che cosa intendi dire?» gli chiedi.
Esitando un attimo prima di risponderti, conclude: «Può anche darsi che sia solo una mia impressione, ma mi sa tanto che qui ci "studiano" almeno tanto quanto ci insegnano. Mi spiego meglio: prendi la lezione di tiro con l'arco della scorsa settimana, ad esempio. Il *sensei* sembrava molto più interessato a verificare chi di noi fosse già capace di tirare da cavallo, piuttosto che mostrare a tutti come si fa».
«Capisco a cosa ti riferisci» rispondi lentamente, con in testa il ricordo di come quella lezione era finita all'improvviso. Poi, pensando subito ad un altro esempio: «E ricordi il combattimento di ieri? Il *sensei* non ci ha praticamente spiegato nulla, ma stava invece ben attento a come tutti noi reagivamo».
Perplesso, Takeshi domanda: «Come faremo a capire cosa sta succedendo, cogli *shuriken* e tutto il resto?»
«Non ne ho idea» è tutto ciò che riesci a dire. «Possiamo soltanto stare in guardia e . . .»

Il gong della colazione interrompe le vostre discussioni, ed entrambi ritornate indietro per raggiungere i vostri compagni.

Vai al **50**.

37

Dai la buonanotte a Takeshi, e una volta nella tua stanza provvedi a bloccare ben bene porte e finestre. Dalla camera a fianco ti giungono i rumori provocati da Takeshi, che evidentemente sta facendo le stesse cose. Disponendo con cura accanto a te la tua *Kurodachi*, ti distendi sulla stuoia. Tenti inutilmente di rilassarti, ma non riesci a fare a meno di sentirti nervoso e agitato. Sei disteso al buio, con lo sguardo rivolto verso il soffitto, e le tue orecchie sono la parte più vigile e attenta di tutto il tuo corpo: ti sforzi di dare una definizione ad ogni rumore: lo stormire delle fronde sugli alberi, il fruscio delle foglie trascinate a terra dal vento, lo scricchiolio dei pavimenti causato dal calare della temperatura durante la notte. L'ululare di un gufo. Ma ci sono molti altri suoni e rumori che ti accorgi di non saper identificare con alcunché di preciso, e che rimangono per te misteriosi. Devi dedurne che la notte è un mondo diverso, a cui tu sei evidentemente piuttosto estraneo; ma probabilmente è assai più familiare per un Ninja . . . Ti viene spontaneo chiederti che cosa faresti se, veramente, un Ninja dovesse sbucare fuori da un momento all'altro. In stato di dormiveglia ti ritrovi a sussultare al minimo rumore, e non riesci ad appisolarti che per breve tempo. Alla fine, più teso e stanco di quando ti sei coricato, dai dentro di te il benvenuto alle prime luci del mattino che si infiltrano debolmente tra le persiane. Non puoi che tirare un sospiro di sollievo al pensiero di questa nottata trascor-

sa senza incidenti, e ben presto i tuoi pensieri iniziano già ad occuparsi della nuova giornata che ti sta davanti.

Vai al 77.

38

Di scatto ti scansi per evitare di essere colpito dal primo calcio, che ti sfiora la testa mancandola per un soffio. Contemporaneamente fai scattare il braccio destro in alto per parare il secondo, ma non riesci ad essere veloce a sufficienza: il pesante stivale di Ghenzo ti coglie come una mazzata in pieno petto lasciandoti completamente senza fiato e scaraventandoti con la schiena a terra in malo modo.
Perdi 6 punti di Energia Vitale. Sconcertato e intontito dalla violenza del colpo vedi Ghenzo saltare in alto per sferrarti un altro terribile calcio verticale, stavolta ad una gamba. Incapace di sottrarti alla sua furia, subisci così la perdita di altri 3 punti. La sua bocca è contratta in un ghigno soddisfatto; la tua in una smorfia di dolore. Il gigantesco samurai solleva quindi lentamente entrambe le braccia, con i pugni serrati insieme per darti il colpo di grazia. Fin troppo convinto ormai della vittoria, decide di godersi il momento un po' troppo a lungo, lasciandoti in regalo alcuni preziosi secondi. Così hai il tempo di recu-

perare energie: sollevandoti di scatto sulle braccia gli piazzi un tremendo calcio laterale dritto in mezzo alla pancia, che lo piega in due come un giunco spezzato facendolo barcollare indietro di diversi passi. Mentre ti rialzi in piedi con fatica, senti che il petto e la gamba continuano a mandare acute fitte di dolore.

Devi scegliere se attaccare Ghenzo immediatamente (vai al **67**) oppure se attendere la sua prossima mossa (vai al **129**).

39

Un forte schiocco proveniente dalla stanza che sapevi vuota, sulla tua sinistra, ti fa girare di scatto per ripararti dietro il tuo armamentario. Un minuscolo oggetto marrone perfora sibilando la spessa parete di cartapesta e va a colpire l'armatura, che lo fa rimbalzar via come un proiettile. Mollando istintivamente le armi che tenevi in mano urli pieno di collera: «Takeshi!» Ti rendi conto che se fosse qualcun altro la tua rabbia sarebbe ben maggiore. «Stupido caprone, mi hai mancato per un pelo! Che cavolo era?»

Vai al **10**.

40

Praticamente invisibile, *Kurodachi* fende l'aria penetrando attraverso l'armatura pettorale del bandito. Urlando per il dolore quello fa un salto da una parte, ma a causa dell'oscurità non riesci a capire quanto gravemente l'hai ferito. Con una rapida rotazione pari una stoccata di *no-dachi*, ma sentendo sibilare pericolosamente vicino alle tue orecchie un altro sasso decidi che la ripida parete rocciosa è la tua unica via di salvezza.

Vai al **22**.

41

Ti domandi cosa mai stia pensando il Maestro, mentre gira lentamente il capo per passare in rassegna con lo sguardo tutti gli studenti. Anche se ormai vecchio, e malfermo sulle gambe, ha sempre una grandissima autorità sia all'interno che fuori dal *dojo*. Molte decadi or sono comandava il prestigioso reparto dei Gufi Neri, vale a dire i migliori samurai del paese. Se soltanto avesse voluto, sarebbe potuto diventare un generale. Più volte infatti gli è stato offerto il comando di un esercito, ma lui ha preferito dedicare tutta la sua vita all'istruzione dei giovani samurai. È grande il rispetto che hai per quest'uomo venerando, e hai sempre in cuore la speranza di poterti un giorno guadagnare la sua stima.
«La procedura della prova di combattimento è molto semplice» dice il Maestro con voce chiara, pronunziando lentamente le parole come lo hai sempre sentito fare; è capace di farsi ascoltare attentamente da tutti. *È un'abilità straordinaria la sua,* pensi dentro di te. Il Maestro prosegue: «Prima di ciascuna prova designerò al combattimento uno di voi. Questi dovrà a sua volta scegliersi un avversario tra coloro che non hanno ancora combattuto fino a quel momento. Lo studente scelto dal suo compagno potrà scegliere se battersi a karate o con il *bokken.* Vi voglio avvertire che oggi osserveremo e valuteremo non solo la vostra abilità, ma anche la saggezza delle vostre decisioni. Per essere ben protetti e per poter rendere più verosimile il combattimento, dovrete indossare il vostro *yoroi* completo». Poi, soffermandosi un momento per enfatizzare maggiormente il seguito, aggiunge: «Sarà ritenuto valido qualsiasi tipo di colpo, purché il vostro avversario sia ancora in piedi».
Con un altro lungo e attento sguardo su di voi sem-

bra esaminarvi uno alla volta prima di far squillare nuovamente la sua voce: «Ghenzo Taira, scegli il tuo avversario!»

Vai al **16**.

42

Frustrato dalla tua tattica Ghenzo ti attacca ora frontalmente, tentando di mettere a segno il suo colpo preferito e quindi più temibile: il colpo verticale alla testa a due mani. Consapevole del suo tremendo potenziale di pericolosità, non osi rischiare un tentativo per schivarlo, ma ti prepari invece a una parata. Appena si accorge che non intendi evitarlo, Ghenzo ruggisce di soddisfazione, abbattendo il *bokken* su di te con tutta la sua enorme forza. Tuttavia, proprio mentre sei pronto a deviare lateralmente il suo colpo, ti sembra di cogliere una sua debolezza: potrai anche sbagliarti, ma hai la netta impressione che Ghenzo abbia avuto un momento di esitazione proprio nell'istante prima di colpire. Quasi distratto da quest'osservazione, per un soffio rischi di mancare la parata. Il tuo *bokken* cozza con violenza contro quello del tuo avversario: appena in tempo. Ora, a guardia abbassata, Ghenzo è costretto ad indietreggiare. Anche tu muovi qualche passo indietro. La tua

intenzione è adesso quella di provare a sfruttare la scoperta di quell'attimo di esitazione tendendogli una trappola, e sperando che, oltre a cascarci, ripeta il suo errore. Ma sai anche bene che se qualcosa non dovesse funzionare, il tuo trucco si ritorcerebbe senz'altro contro di te.

Le decisioni possibili diventano quindi tre: puoi mettere in atto il tuo piano e tendere una trappola a Ghenzo, andando al **31**.

Altrimenti puoi aspettare di vedere se commetterà prima un'altra volta la stessa leggerezza. In tal caso, vai all'**87**.

Se invece decidi di lasciar perdere i tranelli per partire immediatamente con un nuovo attacco, vai al **104**.

43

Allo spuntar del giorno ti svegli nella tua stanza, rabbrividendo alle carezze dell'aria mattutina. I muscoli indolenziti e doloranti, per non parlare dei graffi, contusioni ed ammaccature varie diffuse un po' dappertutto, ti fanno ricordare che il combattimento con Ghenzo è stato tutto fuorché un sogno. Malgrado tutto ti senti molto più in forma di quando sei andato a dormire, avendo riguadagnato 15 punti di Energia Vitale grazie al sonno e alla visita del medico dopo il combattimento. All'improvviso ti ricordi dell'appuntamento con il Maestro di questa mattina. Non ti ha dato spiegazioni circa il suo desiderio di vederti, e ti stai chiedendo se per caso la tua sconfitta di ieri non possa in qualche modo ostacolare il conseguimento del diploma. *Meno male* rifletti, *che almeno Takeshi ha vinto il suo combattimento.* Guardi con rammarico lo *yoroi,* ora tutto ammaccato e pieno di graffi, finché un bussare alla porta ti scuo-

te dai tuoi tristi pensieri. «Chi è?» provi a chiedere.
«Sono io, Takeshi» è la risposta. «È quasi l'ora del tuo appuntamento col Maestro Yoshimura. Pensavo di accompagnarti fino al suo ufficio».
«Ma certo» rispondi distratto, aggiungendo poi mestamente: «Sei venuto a vedere quanto sono abbattuto, per consolarmi?»
E Takeshi, ridendo: «Passa da me, allora, quando sei pronto. Sempre se ce la fai a trascinarti così lontano!»
«D'accordo» fai tu, contento in cuor tuo che sia stato Takeshi ad offrirsi di accompagnarti; nel tuo stato d'animo non avresti avuto voglia di vedere qualcun altro. Tutto dolorante, fai non poca fatica a tirarti fuori dal letto.

Vai al **92**.

44

Balzi con uno scatto fuori dal letto, deciso a scoprire come hanno fatto ad intrufolarsi in camera tua. La porta è ancora chiusa, proprio come l'hai lasciata, e il *bokken* non è stato toccato. Finestre: perfettamente serrate. Provi allora ad esaminare pareti e travi del soffitto, ma anche qui sembra tutto normale. Sfoderata *Kurodachi*, provi a sondare le assi del pavimento in cerca di una botola, uno scompartimento segreto, l'imboccatura di un tunnel . . . Qualsiasi possibile - anche se improbabile - accesso alla tua stanza.
«Ehi! Ma che diamine stai combinando, là dentro» urla Takeshi dall'altra stanza. «Mi hai svegliato, con tutto questo baccano!»
«È che ho trovato un altro *shuriken*» gli spieghi, continuando la conversazione attraverso la parete «ed ho tutta l'intenzione di scoprire come hanno fatto ad entrare».

Senti allora Takeshi saltar fuori dal letto e, con tua sorpresa, esclamare: «Io però non ho trovato niente, stavolta!»
Ti senti un po' disorientato, essendo la prima volta che hanno deciso di fare la sorpresa soltanto a te. «Sei sicuro?» gli chiedi perplesso. Senti allora il tuo amico rovistare fra le sue cose, e qualche minuto più tardi ti comunica dall'altra parte: «Non c'è niente, qui. Ora vengo subito da te ad aiutarti a controllare la stanza». Rimuovi dunque il *bokken*, apri la porta con la chiave e la fai scorrere. In pigiama, tu e Takeshi iniziate una minuziosa perlustrazione di tutta la tua stanza. Il tuo senso di Osservazione è sempre all'erta?

Lancia un dado: se la somma col tuo punteggio di Osservazione è superiore oppure uguale a 20, vai al **49**. Altrimenti, al **69**.

45

Avete appena il tempo di ultimare i preparativi, che l'attacco incomincia. Urlando a squarciagola per farsi coraggio, i centosettantanove studenti partono insieme alla carica. Nella tua posizione sul tetto sei ben nascosto alla vista degli attaccanti, ed hai invece a tua volta un'ottima visuale di tutto il complesso della scuola e dei terreni che la circondano. Dietro la massa dei guerrieri, nei loro costumi dorati, individui *Sensei* Haraku che dirige l'attacco. Sebbene un buon numero di attaccanti stia girando intorno al *dojo* per dare l'assalto al muro perimetrale sul retro del cortile, la maggioranza decide per il muro sul davanti ed il portale. I difensori ci mettono poco a respingere la prima ondata via dal muro. Poi, sotto la direzione di *Sensei* Haraku, gli assalitori circondano completa-

mente la scuola ed iniziano a sfondare la resistenza da ogni parte. La tensione che sentivi fino a questo momento svanisce immediatamente, rimpiazzata da una calma fiduciosa che aumenta con l'incalzare della battaglia. Chinando bene la testa aspetti pazientemente che i primi assalitori, di cui hai cominciato ad avvertire i tentativi di arrampicata lungo i muri delle aule, raggiungano il tetto. Tu e Takeshi vi state aspettando che i giovani samurai tentino di arrivare sul tetto scalando i muri, invece capisci dai rumori che tre o quattro degli attaccanti arrivano ad aggrapparsi al bordo del tetto sul davanti, sbalzati in aria dai loro compagni. Immediatamente due di essi scivolano sulle tegole che avevi divelto prima, ripiombando al suolo tra urla e schiamazzi. Tuttavia altri cinque giungono sul tetto arrampicandosi, e iniziano ad avanzare per la superficie inclinata facendo ora ben attenzione ad altre eventuali tegole libere. Un po' nervosamente tasti con le mani i quattro metri di grossa canna di bambù alla cui estremità opposta si trova Takeshi. Stringendo la presa sul lungo e pesante palo, dai a Takeshi il segnale stabilito: balzate allo scoperto con il palo tenuto teso in alto sopra le teste, e urlando come scalmanati lo scaraventate addosso agli stupefatti assalitori.
Niente male, come prova di forza: lancia un dado e sommalo al tuo punteggio di Potenza.

Se il totale è 18 o più, vai al **121**.
Se è inferiore, vai al **143**.

46

Fai un salto all'indietro con le braccia che tengono il *bokken* levato in alto per proteggerti, mentre Ghenzo prova una finta laterale e poi indietreggia anche lui. Dovevi attaccarlo: non era difficile colpirlo mentre, sbilanciato, retrocedeva. Ma è il caso di pensare alla prossima mossa, più che all'occasione perduta.

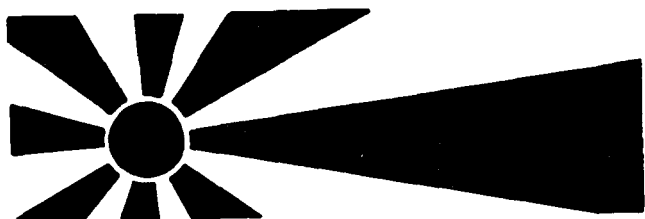
Vai al **2**.

47

«Arrivo, Takeshi!» esclami, stringendo bene l'armatura sotto braccio. Con la mano libera, invece, infili frettolosamente nella fascia alla cintola le tue armi: le due spade di legno da allenamento, dette *bokken;* il pugnale; e *Kurodachi,* la tua *katana* nero cupo. Uno dei due *bokken,* però, decidi di sfilarlo; tenendolo ben stretto in pugno ti accovacci sulle gambe per dirigerti in questo modo, e silenziosamente, verso la porta scorrevole che dà sull'atrio. L'edificio in cui sei alloggiato consta di quattro camere, ma le due situate dal lato opposto alla tua e a quella di Takeshi sono al momento disabitate. Uno studente ha lasciato la scuola diversi mesi or sono, e l'altro si è spezzato un braccio in un combattimento di karate con Ghenzo Taira, lo studente soprannominato «Il Mostro».

Resti un momento in piedi di fianco alla porta e la apri poi lentamente con un piede, stando bene in guardia, ma non senti alcun rumore sospetto. Cautamente ti sporgi per sbirciare nel corridoio, sforzandoti di adeguare la vista alla luce fioca che contrasta col chiarore della tua stanza. Nessuno in vista. Coi sensi all'erta ti incammini circospetto lungo il corridoio, lo sguardo pronto a cogliere il minimo segnale di pericolo.

Lancia un dado.

Se la somma col tuo punteggio di Osservazione è uguale o maggiore di 19, vai al **64**. In caso contrario, vai al **39**.

48

Con un guizzo fulmineo la *katana* del Ninja scatta verso il tuo stomaco. Automaticamente fai partire *Kurodachi*, ma il Ninja esegue un brusco cambiamento di direzione e la sua lama ti si infila profondamente nel petto. Sai bene che la ferita è fatale, ma vuoi fare comunque un passo in avanti per un ultimo attacco. Le tue gambe tuttavia si rifiutano di sostenerti, e un ginocchio ti si piega; poi entrambi. Non riesci a fare altro che infilare *Kurodachi* in una spaccatura per sorreggerti sull'impugnatura, e guardare il Ninja.

I vostri sguardi si incrociano e ti sembra di scorgere nei suoi occhi della tristezza. Hai per un attimo l'impressione di averli già visti, quegli occhi, ma i sensi e la memoria ti stanno ormai venendo meno. Stringendo i denti in una smorfia di dolore riesci ancora a dire: «Chi . . . chi sei, tu? E perché fai questo?»

La voce del Ninja ti giunge ormai da lontano, ma vagamente familiare. «Ti abbiamo tenuto d'occhio e messo alla prova per molti mesi, Kurasai. Stanotte avevi il tuo esame decisivo: se tu fossi riuscito a su-

perarlo, avresti potuto unirti a noi e diventare un Ninja. Sfortunatamente hai fallito. Hai fallito il test dei Ninja». Barcolli; poi ti accasci mollemente a terra, distrutto dal dolore che ti invade il cervello. Quindi, inesorabilmente, il buio.

49

Mezz'ora più tardi non avete ancora trovato niente. «Se quel coso non ha le gambe e non è venuto passeggiando fin qui, non ho la minima idea di come altrimenti sia arrivato!» esclama Takeshi.
Scoraggiato, vai a prendere quel micidiale oggetto per esaminarlo più attentamente. Ma, non appena lo tocchi, esclami: «Ehi, il mio cuscino è tutto umido intorno allo *shuriken!* Scommetto che è stata la pioggia, penetrata da una fessura nel tetto. Tirami su, Takeshi». In piedi sulle sue spalle, inizi a tastare il soffitto proprio sopra il cuscino. E fra due travi riesci a scorgere una minuscola pezza di cuoio, che ricopre il fantomatico buco comunicante con l'esterno. «L'ho trovato!» esclami balzando giù dalle sue spalle. «Non c'è più alcun dubbio: qualcuno ha calato giù gli *shuriken* con un filo da questa fessura».
Vai al **34**.

50

Nel refettorio, il Maestro ha una comunicazione per voi. L'annuncio riguarda specificatamente gli studenti del corso più avanzato, a cui viene concessa libera la giornata di oggi. Niente lezioni né allenamenti: come tutti gli altri, trascorri l'intera mattinata a riposarti dai combattimenti di ieri, recuperando così altri 5 punti di Energia Vitale.
Il medico del *dojo,* Hsiao Taruhito, ed i suoi apprendisti impiegano diverse ore applicando massaggi, fa-

sciature ed impacchi d'erbe ad un incredibile numero di distorsioni, contusioni e ferite. Nel tardo pomeriggio tu ed i tuoi compagni montate in groppa ai cavalli per andare a cena in una taverna lontana diverse miglia dal *dojo*. La gente dei villaggi e i viandanti si scansano dalla strada al passaggio dei tredici samurai al galoppo, inchinandosi rispettosamente davanti alle vostre uniformi dai riflessi dorati. Cercando di farsi sentire al di sopra del rumore degli zoccoli, Takeshi esclama ad alta voce: «Chi direbbe mai che sotto queste belle uniformi i nostri corpi sono ancor più colorati? I miei lividi vanno dal verde al viola e dal blu al nero!» Ridendo, gli urli in risposta: «Non ti senti così un vero guerriero, Takeshi?»
«Nient'affatto» dice, e, facendo penzolare in avanti il suo braccio destro come se fosse invalido, aggiunge: «Mi sento come un vecchio storpio!»
A queste parole Yuzo, l'avversario di Takeshi nella prova di combattimento, esplode in una fragorosa risata: «Mi piacerebbe che tu avessi combattuto anche con me, come un vecchio storpio!»

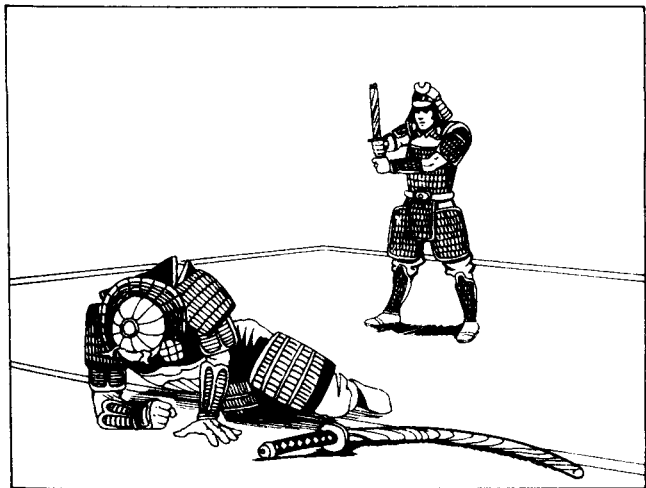
Vai al **71**.

51

Urlando come un indemoniato balzi in aria e carichi il colpo contemporaneamente, sapendo bene che questa mossa potrebbe porre fine al combattimento. Non essendosi ancora rimesso dal tuo ultimo attacco, Ghenzo è troppo lento di riflessi: il tuo *bokken* lo coglie impreparato in pieno stomaco, cozzando con fragore contro le placche della sua armatura e sollevandolo letteralmente da terra in una pioggia di schegge di legno, mentre metà della tua spada spezzata viene scaraventata ben più in alto. Con l'urlo ancora in gola, atterri in perfetta posizione di attac-

co, col mozzicone della spada teso all'indietro e pronto a colpire di nuovo, ma ti accorgi subito che non è più necessario: Ghenzo giace bocconi mezzo fuori dal quadrato di combattimento. Sembra tuttavia che non voglia ancora ammettere la sconfitta: riesce in qualche modo a sollevarsi su un gomito; prova poi a tendere l'altro, ma emette un flebile la-

mento e si accascia privo di sensi. A questo punto abbassi la guardia, per dirigerti verso *Sensei* Haraku che ti attende al centro del quadrato, mentre altri due giudici iniziano a rianimare Ghenzo. Rivolto verso la pedana, Haraku pronuncia in tono declamatorio le seguenti parole: «Dichiaro concluso questo combattimento e proclamo vincitore Kurasai Hidenaga!» Inchinandoti quindi ad Haraku incontri il suo sguardo per un breve momento, ma dalla sua faccia non traspare alcun tipo di emozione. Non sei neppure in grado di dire se la tua vittoria gli ha fatto piace-

re o no. È un peccato, pensi, che sia così; e come molte altre volte non sai dare una risposta al perché la tradizione imponga che i guerrieri debbano nascondere i propri sentimenti.

Vai al **91**.

52

Fai scattare nell'aria *Kurodachi* per colpire il bandito armato di *katana,* continuando a girare per tenerlo fra te e l'uomo col *no-dachi.* Verifica la tua tecnica di combattimento lanciando un dado e sommandolo al punteggio di *kenjutsu.*

Se il totale è maggiore od uguale a 23, vai al **40**.

Se invece fosse inferiore, vai al **28**.

53

Senza organizzare un vero e proprio piano strategico difensivo, i tuoi compagni si limitano a scegliersi ciascuno la propria postazione per difendere l'edificio. Alcuni si barricano nelle classi, ma la maggior parte si schiera all'interno del cortile sul retro. A fianco di ciascun samurai c'è una buona riserva di *bokken* e grosse canne di bambù. Sai che molti degli attaccanti preferiranno tentare la scalata alle mura di cinta del cortile sul davanti, anziché doversela vedere col formidabile Ghenzo, così tu e Takeshi prendete posizione nel cortile. Il tuo amico ha con sé, oltre al suo *bokken,* tre bambù; mentre tu ti sei munito di una

sola canna ma di ben quattro *bokken,* che provvedi a conficcare in terra subito dietro di te. L'attacco non inizia che nel tardo pomeriggio, quando improvvisamente tutti e centosettantanove studenti più giovani partono alla carica in una sola volta, lanciando un coro di urla scalmanate per darsi più coraggio. Ma sono gli insulti e le minacce di Ghenzo che, strano ma vero, riescono a farsi sentire al di sopra degli schiamazzi. Benché diversi assalitori girino attorno al caseggiato per tentare ai lati e sul retro, la maggioranza decide di attaccare il muro sul davanti.

Vai al **122**.

54

Nei giorni seguenti sei così impegnato a studiare tanta di quella storia e altrettanta filosofia, che ti manca il tempo materiale per pensare a qualsiasi altra cosa. *Shuriken,* Midori e Mongoli abbandonano la tua mente in questo periodo, il che ti permette di recuperare tutti i tuoi punti di Energia Vitale. Ben presto cominci a sentire il bisogno di un'interruzione delle lezioni, per poter davvero assorbire tutto ciò che hai studiato, e inaspettatamente è il Maestro stesso che ti offre una simile possibilità, anche se in maniera piuttosto inconsueta.

Vai al **216**.

55

Disposto ai piedi di una piccola collina, il campo di combattimento è costituito da un quadrato perfetto di ghiaia fine, di sei metri di lato. La superficie del terreno offre così un'eccellente presa in ogni condizione di tempo ed ammortizza almeno parzialmente le cadute. Gradinate in pietra ricavate dai fianchi della collina sovrastano il quadrato, mentre una pe-

dana coperta è stata collocata sul lato opposto. Impiegato esclusivamente per le dispute più importanti, mai per le lezioni o l'allenamento, il campo è un luogo dall'atmosfera sacrale ed incute a tutti gli studenti un certo sentimento di riverenza. Seduto vicino a Takeshi aspetti insieme a tutti gli altri l'arrivo dei *sensei,* del tuo istruttore e dell'inizio delle prove di combattimento. I tuoi compagni di corso, una sessantina in tutto, siedono riuniti a piccoli gruppi, chiacchierando o preparandosi mentalmente. Indicando con un gesto del capo il quadrato di ghiaia, Takeshi mormora: «Questo posto ha sempre il potere di rendermi nervoso, sai Kurasai?»

Esiti un momento prima di rispondergli. Takeshi chiede spesso la tua opinione, confidandoti le sue emozioni più private, come del resto fai tu con lui, benché il codice samurai che vi insegnano a scuola proibisca di esternare le proprie debolezze, e in special modo la paura. Anche la semplice apprensione può etichettare un uomo come codardo. Il tuo modo di vedere le cose, comunque, non è così rigoroso: hai imparato con l'esperienza che spesso la paura può dimostrarsi un utile alleato, mettendoci in guardia contro il pericolo che sentiamo avvicinarsi.

«Forse» incominci, «perché questo è il posto dove più duramente dobbiamo mettere noi stessi alla prova, e dove molti vengono feriti. E non dimentichiamo che le prove di oggi sono quanto di più importante abbiamo dovuto affrontare finora».

«È vero» risponde pensieroso il tuo amico, «una sconfitta in allenamento è una cosa accettabile, ma qui sarebbe un grave disonore. Si rischia di non prendere il diploma!»

Guardando dritto negli occhi il tuo compagno, ti rivolgi allora a lui in tono pacato: «E sfortunatamente

la metà di noi è destinata alla sconfitta».
E Takeshi: «Forse è proprio per questo che sono nervoso: le possibilità non sono molte . . .» Da parte tua non riesci a fare a meno di sorridere, sapendo bene che sono assai pochi i vostri compagni che potrebbero battere Takeshi. «Kurasai, che cosa . . . che cosa ne sarebbe di noi se dovessimo batterci uno contro l'altro?» ti chiede angosciato, esitando sulle parole. «Impossibile» è la tua pronta risposta, pronunciata con molta più sicurezza di quanta in realtà ti senti dentro. Ad essere sinceri non vuoi neanche pensare ad una simile eventualità. In allenamento hai combattuto contro Takeshi più di una volta, e di solito la vittoria è stata tua, ma chi dei due era alla fine più pesto e dolorante?

Vai al **79**.

56

La tua manovra coglie di sorpresa Ghenzo, che tuttavia riesce a riprendersi e con un salto all'indietro tenta di evitare il colpo. Provi immediatamente a correggere la mira, ma riesci soltanto a sfiorare la punta del suo *bokken.* Ora Ghenzo può agevolmente levare in alto le braccia tese: poi, con l'urlo fiero del samurai che si appresta a vincere, parte alla carica. Ancora a terra, sai bene di essere troppo vulnerabile; scalciando con tutta la tua forza una gamba tesa all'infuori speri di far inciampare il tuo temibile avversario. La sensazione di aver colto il suo piede ti fa sperare per il meglio, ma il grosso samurai non si preoccupa del tuo sgambetto e manda invece a segno il suo colpo. Una smorfia di dolore ti deforma il volto quando il *bokken* di Ghenzo ti si schianta nello stomaco, facendoti ripiegare su te stesso a comprimerti con le mani il ventre. Perdi 6 punti di Energia Vitale. Non avendo potuto prepararsi alla caduta

Ghenzo piomba pesantemente a terra, battendo con violenza il petto. Per nessuno dei due rialzarsi è cosa facile, e se il tuo punteggio di E.V. è ora ridotto a zero rimani a terra privo di sensi.

Vai allora al **117**.

Se invece ti è rimasto qualche punto, vai al **165**.

57

Sfoderando *Kurodachi* ti apposti dietro il cavallo cercando di esaminare l'oscurità della foresta. Ti rendi conto tuo malgrado che dietro a quegli alberi e in mezzo a quella fitta boscaglia potrebbe nascondersi, perfettamente mimetizzato, un intero reparto di samurai e tu non riusciresti a vederne nemmeno uno. E, quel ch'è peggio, chiunque può facilmente tenere sotto controllo te, essendo, come ti trovi, proprio al margine del bosco e con il cielo alle spalle. Tentare di raggiungere gli alberi più vicini significherebbe comunque offrire ai tuoi nemici un bersaglio fin troppo facile. A sollecitare una tua immediata decisione, un altro dardo sibila nell'aria sfiorandoti un orecchio. *Chiunque sia, crede di avermi già bloccato* pensi con rabbia, *ma non me ne starò certo qui a farlo giocare al tiro a segno.* Rinfoderando *Kurodachi,* afferri con l'altra mano il rotolo di corda sulla sella e ti precipiti a rotta di collo verso uno sparuto alberello isolato, sul ciglio del costone roccioso a perpendicolo sul mare. Divisi a metà i giri di corda fra una mano e l'altra, li lanci entrambi giù per il dirupo da una parte e dall'altra del tronco, in modo che la corda vi rimanga appesa in doppio. Facendo quindi fare alle due cime alcuni giri intorno alle gambe e alle braccia, ti sporgi oltre il ciglio del precipizio e inizi a calarti giù facendo scivolare il più dolcemente possibile la corda sul corpo. Pur facendo parecchia fatica a

controllare la discesa, riesci a fermarti in tempo alla doppia estremità della fune. Ma mancano ancora cinque o sei metri per toccare terra e così, tenendo in una mano un capo della corda e lasciando andare l'altro, ti lasci cadere giù.

Vai al **101**.

58

Nell'oscurità che vi avvolge Ogawa non riesce a distinguere la lama nera di *Kurodachi,* che tuttavia manca per un soffio il bersaglio. Inferocito con te stesso levi in alto la spada per colpirlo un'altra volta, ma nel frattempo Ogawa è riuscito a liberare la sua e ha fatto partire un tremendo fendente a due mani. I due colpi sono simultanei. Non sai dire se lo hai ferito, ma quel ch'è certo è che la sua lama ti è penetrata di taglio nel fianco fino a metà busto, e le ginocchia ti si sono piegate come teneri germogli. Ogawa estrae la sua lama dalle tue viscere, la solleva in alto in verticale sopra la testa e si prepara per l'ultimo colpo. Ma con il tuo ultimo soffio di forza gli fai trovare *Kurodachi* tesa in avanti ad aspettarlo, e lo trafiggi orrendamente. Sai di averlo ucciso, ma la sua pesante spada prosegue inesorabile verso di te. Provi a far forza su un fianco per rotolare via, ma . . . l'ultimo suono di questo mondo a giungere alle tue orecchie è l'urlo straziante di Ogawa. Trascinando il tuo nemico verso la tua stessa fine, puoi almeno morire di una morte onorevole per il codice dei samurai.

59

Alzando rapidamente *Kurodachi* all'altezza della spalla, e lanciando un urlo selvaggio, parti all'attacco tirando un colpo tremendo al bandito che ti è più vi-

cino, quello armato di *katana*. La tua lama nero cupo è praticamente invisibile nell'oscurità; ciò nonostante il tuo avversario riesce in qualche modo a sottrarsi al tuo fendente, che lo sfiora soltanto. Stai per lanciarti via di corsa quando ti accorgi di un altro bandito dietro alle tue spalle. Un agile salto in alto a pié pari, e vedi l'acuminata punta della sua lancia sibilare a non più di un paio di centimetri sotto i tuoi piedi. Ti giri su te stesso e atterri pronto a parare un colpo di *katana* del primo bandito. Dopo aver cozzato una contro l'altra, le vostre lame rimangono come incollate. Un attimo di stasi: nervi e muscoli tesi allo spasimo. Con la coda dell'occhio intravedi la sagoma del terzo assassino avanzare per dare man forte al tuo avversario. *Devo riuscire a squagliarmela!* comandi a te stesso. Fai scivolare la tua lama contro quella del bandito, poi dai un bel colpo di polso facendogli schizzare la spada di mano. Ora devi ancora abbassarti di scatto, per evitare che un'altra lancia ti trapassi la gola. Ti rialzi fulmineo e metti tutta la tua forza in un fendente verticale, che blocca il suo nuovo tentativo di affondo lasciandogli in mano soltanto un mozzicone di lancia. E adesso, saluti a tutti!

Vai al **209**.

60

Un saltello laterale, tanto per garantirti lo spazio per caricare il colpo fino in fondo, e fai partire il *bokken* mirando basso al ginocchio sinistro. Nello stesso istante Ghenzo attacca. Stringendo i denti in attesa dell'impatto ti concentri comunque sul tuo colpo, sperando che sia il primo ad andare a segno. Ma il cozzare dei due *bokken* sulle vostre armature è un botto solo: il ginocchio di Ghenzo trema sotto il tuo

potentissimo colpo, ma la sua spada di legno ti fa ruzzolare a terra in malo modo dopo averti colpito duramente al fianco sinistro: perdi 5 punti di Energia Vitale. Anche Ghenzo è a terra; ma entrambi, pur accusando le mazzate subite, riuscite subito a risollevarvi.

Vai al **2**.

61

La notte, oltre a portare consiglio, se viene spesa in un sonno profondo e tranquillo rappresenta sempre il modo migliore per il recupero delle forze: sono 15 i punti di Energia Vitale che puoi aggiungere al tuo punteggio; a patto, ricorda, di non superare così quello iniziale! Al mattino, un altro *shuriken* è appoggiato sul tuo guanciale. L'unica differenza è che questo è di color oro. Esci nel corridoio e ti ritrovi a faccia a faccia con Takeshi: stava proprio correndo a dirti di aver trovato sul cuscino un altro *shuriken* dorato. E anche questa volta le porte delle vostre stanze erano ben chiuse dall'interno.

Vai al **36**.

62

Fai piombare *Kurodachi* dall'alto verso il basso contro la spada di Ogawa, che al tremendo impatto non regge la presa. Ma la tua lama si conficca nel tenero terreno della foresta, bloccandosi. Freneticamente tenti di svincolarla, ma Ogawa, riafferrata la sua arma, è pronto a colpirti di nuovo. Con *Kurodachi* ben stretta in pugno capti istintivamente la mossa del tuo avversario e riesci a buttarti a terra mentre la sua lama ti guizza tra i capelli. Sai bene che cercherà di colpirti un'altra volta e così, con un colpo di reni, rotoli rapidissimo su un fianco evitando di un soffio

la pesante spada di Ogawa. Fendendo ripetutamente l'aria, come impazzito, Ogawa si scaglia contro di te: schivandoti ora da un lato, ora dall'altro, sempre ruzzolando a terra senza riuscire a rialzarti, fai in modo di trascinarti dove la vegetazione è più fitta. Qui Ogawa sembra in difficoltà con la sua lunga e pesante spada, che tuttavia, facendo a pezzi arbusti e cespugli di ogni tipo, pare ancor più minacciosa.
Gli ostacoli però rendono i suoi colpi più lenti, consentendoti ad un certo momento di rialzarti in piedi, pronto ad affrontare la sua furia. Lanciandoti una perfida occhiata, ti costringe a guardarlo in faccia: non riesci a crederci, ma non ha neppure il fiato grosso! *Forse dovrei escogitare una ritirata e tentare la fuga* pensi. *Se muoio, nessuno potrà mai sapere ciò che ho scoperto.* Ma sei pure riluttante ad ammettere la sconfitta, ed inoltre sai che la tua ritirata consentirebbe al traditore di fuggire per andare a mettere in guardia i Mongoli. *Ma non è riuscito a colpirmi* ti incoraggi, *perché sono comunque più veloce di lui! Se riuscissi ad usare un albero come scudo, potrei giocargli un bello scherzetto . . .*

Se vuoi attaccare Ogawa, vai al **97**.

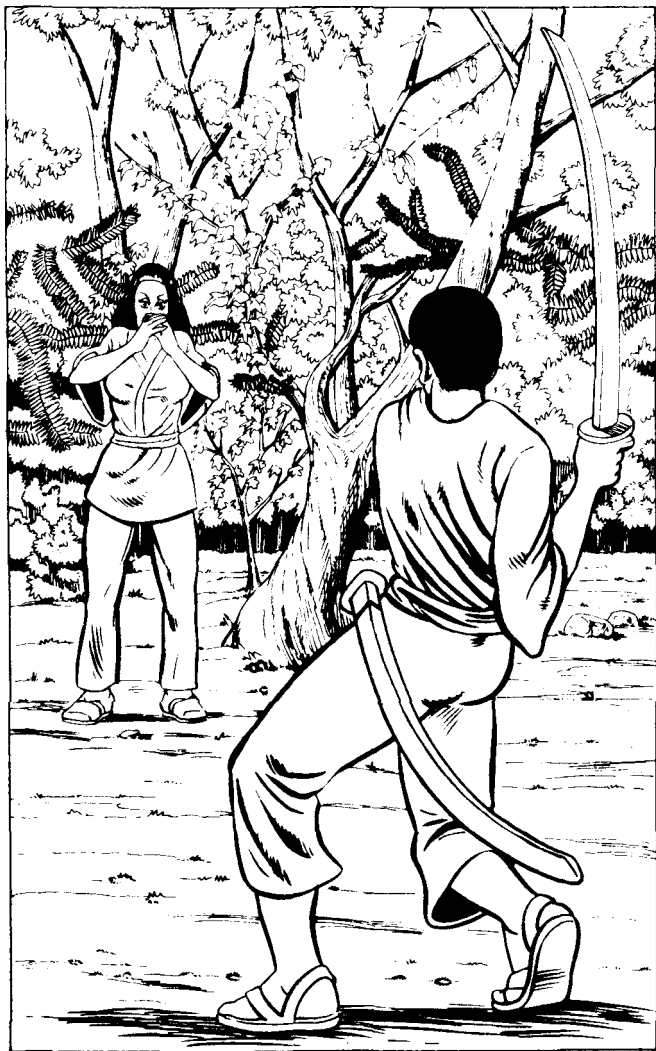
Se invece pensi sia più saggio ritirarsi dal combattimento e scappare, vai al **24**.

63

Atterri dritto in piedi, con la spada in posizione di attacco. La sorpresa che tuttavia ti attende ti toglie il respiro. Ti ci vuole qualche istante, infatti, per riuscire ad esclamare: «Midori!» Sola, in mezzo alla foresta: stenti davvero a crederci! *Quel cavallo doveva essere il suo* pensi subito, ma, resoti conto soltanto adesso di essere al cospetto di una principessa, arrossendo ti inchini bruscamente. Tuo malgrado non rie-

sci a staccarle gli occhi di dosso: porta abiti maschili e non si è ancora ripresa del tutto dallo spavento. Le mani, che aveva alzato di scatto alla bocca per impedirsi di gridare, ricadono lentamente lungo i fianchi. Ma la sua espressione non ti convince. Più che altro, sembra imbarazzata; come se tu l'avessi sorpresa a commettere qualcosa di cui vergognarsi. Rinfoderi quindi *Kurodachi* e avanzi lentamente verso di lei, dispiaciuto in cuor tuo che le circostanze di quest'incontro siano così strane e pericolose. Apparentemente sconvolta, ti dice con un lieve tremore nella voce: «Kurasai! Mi avete così spaventata . . .»

Non puoi negare di essere segretamente compiaciuto che si ricordi il tuo nome, ma sai bene che adesso non c'è tempo per pensare ad una conversazione amichevole. Con due *ronin* armati nei paraggi, e forse più, l'unico tuo dovere è chiaramente quello di mettere Midori al sicuro. Le tue parole escono in fretta: «Perdonatemi principessa Midori, per avervi spaventata: ma non avete nessuna scorta?»

Lei scuote il capo: «No, li ho lasciati indietro. Io . . . io volevo cavalcare un po' da sola». Qualcosa nei suoi occhi ti dice che non sta raccontando esattamente la verità, ma anche questo, come tutto il resto, può aspettare. Pronunciando quindi con enfasi ogni parola, le spieghi: «Ci sono due banditi armati che ci stanno per raggiungere, proprio ora, mentre stiamo parlando. Dobbiamo andarcene di qui immediatamente! Venite, vi proteggerò io». Completamente ripreso il controllo di sé, Midori risponde tranquilla: «No, Kurasai. Intendo ritornarmene a cavallo da sola. Se ci sono dei fuorilegge nelle terre di mio padre, bisogna che sappia chi sono e che cosa sono venuti a fare. Voi rimarrete indietro per scoprirlo ed io farò ritorno da sola, come vi ho detto. Fidatevi di

me, sono un'ottima cavallerizza». Stai per obiettare, ma Midori ti interrompe prima che tu possa aprir bocca: «Kurasai, per favore, fate come vi dico». Il suo tono è quello di un ordine, anche se lo ammorbidisce con un sorriso. Benché tu non sia affatto d'accordo con il suo piano, non ti resta che risponderle: «Come desiderate, mia principessa». Perdendo tempo in discussioni i *ronin* vi saranno presto addosso e così, rapido ma con gentilezza, la sollevi in groppa al tuo cavallo e le porgi le redini. La vita di lei non è affatto morbida e soffice come ti aspettavi, ma soda e muscolosa. Non appena ha girato il cavallo per partire al galoppo ti lanci di corsa verso la cresta con *Kurodachi* stretta in pugno.

Vai al **157**.

64

Con un guizzo ti giri fulmineo su te stesso, nell'istante preciso in cui lo schiocco di una fionda risuona secco nella stanza vuota alla tua sinistra. Con un urlo potente fai partire un colpo di *bokken*, intuendo praticamente la traiettoria del proiettile prima di vederlo: schizza teso oltre la spessa parete di carta, si spiaccica contro il tuo *bokken* per essere rispedito nella direzione opposta in un nugolo di minuscole schegge. Stupito della tua stessa abilità, esclami tri-

onfante: «Bel colpo, Takeshi, vecchio caprone! Peccato però che il mio sia stato migliore . . .»
Il tuo amico allora, aperta la porta della stanza, si presenta incredulo nell'anticamera. «L'hai davvero beccato?» esclama eccitato, dimenando il capo in segno di stupore. «Ma come hai fatto? Non puoi averlo visto che all'ultimo momento!»

Rimani un istante interdetto, ignaro di come sei riuscito a intercettare un tiro così preciso come il suo. «Credo di aver reagito d'istinto, guidato solo dall'udito». Poi, guardando i microscopici frammenti sparsi al suolo, gli chiedi: «Che cos'era, ad ogni modo?»

Takeshi, con una smorfia, spiega: «Quello, Kurasai, è un'arma segreta dei Ninja: un seme di mango! Il frutto l'ho mangiato a colazione, salvando il semino per te».

Ti rendi conto che se fosse stato un altro a giocarti uno scherzo simile ti saresti probabilmente arrabbiato, ma trattandosi del tuo inseparabile amico e compagno di burle ti vien soltanto da dire con un sorriso: «Nessun altro saprebbe trasformare una colazione in un'arma, e dare poi la colpa ai Ninja!»
Atteggiandosi con un'aria mezzo offesa, Takeshi esclama: «Guarda che lo sanno tutti che i Ninja sono incredibilmente pieni di risorse. Non c'è praticamente nulla che nelle loro mani non possa diventare un'arma pericolosa . . . persino il cibo!» A questo punto, raccattando le sue cose, Takeshi apre la porta invitandoti ad uscire per primo. Una volta nel corridoio, ti fermi un attimo: «Era proprio un gran colpo Takeshi; teso e preciso. Ma riuscivi a vedermi, attraverso la parete?»
«No» esclama lui sorridendo orgogliosamente, «ti ho sentito muovere e ho tirato». Avviandoti al suo fian-

co lungo il corridoio, diretti al campo di combattimento, ti lasci andare a cupi pensieri. *Come sarebbe andata se invece di Takeshi ci fosse stato un nemico, dall'altra parte della parete? E se mi avesse lanciato una freccia, invece di un seme? La mia reazione è stata immediata, ma soltanto perché stavo così in guardia; bisogna che mi ricordi di questa lezione.*

Vai al **55**.

65

Con una rapidità sorprendente Ghenzo leva in alto il *bokken* e para il tuo colpo discendente. Contemporaneamente, piegato un ginocchio al petto, fa scattare il piede dritto e teso all'infuori, cogliendoti di sorpresa con un micidiale calcio al torace che ti respinge violentemente indietro. Rimani per un momento completamente senza fiato, e perdi 5 punti di Energia Vitale. Tentando di approfittare del suo vantaggio Ghenzo riparte subito all'attacco, intenzionato stavolta ad usare il *bokken* più come una lancia, che come una spada.

Vai al **150**.

66

Osservi con la massima attenzione la posizione di Ghenzo in cerca di uno spiraglio, continuando nel frattempo a girare intorno nel quadrato di ghiaia. Ti accorgi ben presto che le sue intenzioni sono quelle di attendere una tua mossa d'attacco, per anticiparla. Decidi allora di ritorcere la sua stessa strategia contro di lui: porti un affondo per suscitare una sua reazione di contrattacco, poi ti ritrai immediatamente per buttarti a terra, mirando un colpo verso l'alto alle sue braccia tese all'infuori.
Lancia un dado e aggiungi il numero uscito al tuo *kenjutsu.*

Se il totale è maggiore od uguale a 22, vai al **74**.
Se inferiore, al **56**.

67

Sai di non farcela a sconfiggere Ghenzo colpo contro colpo: con la sua forza tremenda finirà per sfiancarti. Di conseguenza, ti è chiaro che d'ora in poi dovrai assolutamente economizzare tutti i tuoi colpi secondo una strategia basata sul massimo rendimento col minimo sforzo. Col fiato grosso tenti di raccogliere energie ad ogni inspirazione, in attesa che Ghenzo tenti un'altra finta. La sua mossa non si fa attendere: qualche secondo, e prova a trarti in inganno con un falso affondo. Con due rapidi e potenti balzelli in avanti ti lanci in aria per un calcio volante laterale.

Verifica la reale efficacia della tua mossa: lancia un dado, somma il risultato al tuo punteggio di Potenza e, se il totale è 20 oppure un numero maggiore, vai all'**80**. Se invece fosse inferiore, vai al **94**. Ricorda che puoi incrementare le possibilità di riuscita con la tua Esperienza. Devi soltanto decidere se e quanti punti utilizzare, *prima* di lanciare il dado.

Inoltre tieni a mente che, una volta usati, i tuoi punti di Esperienza non sono più recuperabili, indifferentemente dal numero che farai con il dado.

68

Con incredibile rapidità il Ninja porta un affondo. Spossato e intontito non sei in grado di reagire con la prontezza necessaria, ed il freddo acciaio della sua lama incide la carne del tuo braccio sinistro. Perdi altri 3 punti di Energia Vitale: non riuscirai a sopravvivere a questo combattimento senza un miracolo.

Se sei deciso a resistere e difenderti fino alla fine, vai al **48**.

Se invece vuoi tentare in tutti i modi di ucciderlo, anche se ciò dovesse costarti la vita, vai al **13**.

69

Dopo mezz'ora di inutili ricerche, Takeshi esclama: «A meno che questo coso non sia arrivato fin qui con le sue gambe, non riesco proprio a capire come abbia fatto!» Scoraggiato ti dirigi mestamente verso il tuo giaciglio, e prendi la piccola ma micidiale arma

fra le mani. «Darei non so che cosa per sapere chi ce li mette». Takeshi, scuotendo il capo: «Non dirlo a me Kurasai; ma io mi sto chiedendo perché stavolta l'hai ricevuto soltanto tu». Il gong, suonato per la colazione, vi scuote entrambi. «È davvero già così tardi?» chiedi, mentre vi precipitate a cambiarvi d'abito con gli stessi pensieri dentro la testa. Ma per ora la cosa più importante è non perdere la colazione. Non c'è giornata che possa iniziar bene a pancia vuota!

Vai al **54**.

70

Guardando il Maestro dritto negli occhi, proclami ad alta voce: «La mia decisione è per un combattimento di *kenjutsu,* l'arte dei guerrieri», implicando col tuo tono di voce che il karate non lo è. Devi resistere con forza alla tentazione di girarti per vedere la faccia di Ghenzo. Da parte sua, il Maestro resta impassibile; si limita ad annuire, poi annuncia: «Il principe Tomotada, signore della provincia di Hakata, ha deciso di onorarci con la sua presenza ai combattimenti odierni. Sarà qui tra poco insieme a sua figlia, la principessa Midori. Ritornate pertanto qui entro venti minuti in *yoroi* ed elmo, armati e pronti a combattere».

All'unisono, tu e Ghenzo vi inchinate al Maestro; poi vi girate per far ritorno ai vostri posti sulle gradinate. A bassa voce e senza voltarsi dalla tua parte, Ghenzo ti apostrofa: «Non ti basterà un bastone per sconfiggermi, codardo!» Ignorandolo, ti vai a rimettere a fianco di Takeshi. «Che cosa ti stava dicendo Ghenzo?» ti domanda.

«Fanfaronate, come al solito. Ma non sono certo le sue parole a farmi paura; la sua stazza semmai, ma

non le sue parole». Takeshi sorride: «L'hai detto tu che Ghenzo è quasi sempre prevedibile nelle sue mosse, e che sei in grado di indovinarle con precisione. Di che ti preoccupi, allora?» Scherzando, ma solo a metà, rispondi: «D'accordo, ma a che mi serve sapere che sta per menarmi un bel doppio pugno discendente alla testa, se non riesco ad evitarlo?» Continuando così a parlottare tornate alle stanze, perché tu possa infilarti nel tuo pesante *yoroi* nero.

Vai all'**81**.

71

Arrivate così in prossimità di uno stretto ponte di legno, e vi mettete in fila indiana per riuscire a passare. Subito dopo la fine del ponticello la strada prosegue con una curva; un rumore proveniente dalla foresta alle tue spalle attira la tua attenzione, e vedi che anche Yuzo ha notato qualcosa che sta uscendo dalla boscaglia. Dopo avergli strizzato d'occhio, ti rivolgi invece a Ghenzo con un ampio sorriso: «Questo sembra essere il tuo giorno fortunato, Ghenzo!» «Eh?» chiede Ghenzo con un grugnito, sospettoso della tua cordialità. Allora, indicando con un braccio teso all'indietro, esclami: «Ma non le hai viste?» «Viste . . . chi?» ti domanda perplesso. «Quelle due splendide ragazze che ti salutavano dal margine della foresta!» E Yuzo aggiunge: «Sì, le ho viste correrti dietro sulla strada!» «A-ha!» grida allora Ghenzo dando un forte strattone alle redini; ferma il cavallo e gli fa invertire il senso di marcia, ma solo per trovarsi di fronte a due vecchie capre e ad un contadino avvizzito. Dal gran ridere tu e Yuzo quasi cadete da cavallo, mentre Ghenzo, rosso in faccia per la rabbia e la vergogna, rigira il suo destriero facendolo partire al galoppo verso di te. Con le lacrime agli occhi dai

un doppio colpo di talloni per scattare via in avanti, mentre tutti gli altri si scansano rapidamente a lato della strada per lasciarla libera a voi due. Takeshi esclama: «Scommetto due monete d'argento che sarà Kurasai a raggiungere per primo la taverna!» Ghenzo sembra accettare la sfida: «Vuol dire che mi pagherai la cena, Takeshi!»

Se decidi di gareggiare con Ghenzo, vai al **152**; altrimenti, vai al **95**.

72

Lentamente gli uomini avanzano verso di te, con le armi già bilanciate, pronte a colpire. Indietreggi cautamente tentando di decidere il da farsi; sei consapevole che se non ti sbrighi ad escogitare qualcosa, ti metteranno presto con le spalle al muro contro la parete rocciosa. Il tuo primo impulso è quello di lanciarti all'attacco contro di loro, ma capisci che non avresti molte probabilità di successo - specialmente senza armatura. Sembrano soltanto dei banditi, ma dai loro movimenti si può intuire che in realtà si tratta di abili e pericolosi guerrieri molto ben addestrati. Per un istante prendi in considerazione l'ipotesi di lanciarti in acqua, ma realizzi che non saresti in grado di farcela in quella tremenda corrente di marea. A questo punto, non sembrano esserci molte vie di scampo: se riesci ad arrampicarti sulla sporgenza rocciosa a metà della parete, sai che non sarà diffici-

le tenerli a bada; ma il problema è riuscire ad arrivarci in tempo! D'altro canto, tentare di cogliere i primi due di sorpresa per provare a scappare lungo la spiaggia, neanche questa sembra essere un'impresa facile . . . Ma, qualsiasi cosa tu decida di fare, fallo subito!

Se vuoi provare a fuggire arrampicandoti sulla parete rocciosa della scogliera, vai al **12**.

Se invece pensi sia meglio tentare la fuga per la spiaggia, vai al **59**.

73

Stanco morto, sorridi al tuo amico: «Faremmo meglio ad andarcene a dormire, Takeshi».

«Hai ragione» ti risponde, «domani ci aspetta una giornata intera di allenamenti».

Vi scambiate la buonanotte e chiudi la porta dietro di lui. Poi, conficcando un grosso *bokken* nella scanalatura del pavimento in cui scorre la porta, fai in modo che nessuno dall'esterno possa aprirla neppure forzando la serratura. Infine, con una corda robusta, leghi insieme le imposte dopo averle serrate a dovere. Ti senti davvero esausto, ma ti accorgi presto di non riuscire a prendere sonno, continuando a pensare a Midori e a quei furfanti che hanno tradito. Sol-

tanto grazie ad una tenue pioggerellina, che con il suo battere leggero nella notte ti attira in un sonno ristoratore, riesci a recuperare 10 punti di Energia Vitale con cui iniziare il nuovo giorno. Il cinguettio di un uccellino solitario nella pioggia ti scuote dolcemente dal torpore. Accanto a te, sul tuo cuscino, c'è uno *shuriken* dorato.

Vai al **44**.

74

La manovra coglie Ghenzo completamente di sorpresa: non può far altro che urlare dal dolore quando la tua spada lo colpisce ad entrambe le braccia. Tuttavia riesce in qualche modo a mantenere il possesso della sua arma, pur ruzzolando all'indietro. Sapendo di averlo ferito seriamente balzi nuovamente in piedi, pronto a mettere fine a questo combattimento con un'ultima mossa.

Vai al **51**.

75

La punta del tuo *bokken* disegna nell'aria un breve arco di cerchio prima di colpire quello di Ghenzo alla giusta angolatura. Con sua grande sorpresa, Ghenzo vede la propria arma deviare dalla traiettoria e passare innocua ben al di sopra della tua testa. Immediatamente ti scansi da una parte per far fare una rotazione completa alla tua spada, mirando al suo ginocchio sinistro. Ma sei in ritardo di mezzo secondo, ti accorgi: mugolando dal dolore, Ghenzo viene sospinto bruscamente indietro, ma riesce a tenerti a bada fendendo l'aria con un potente colpo intimidatorio. Ma è solo questione di un colpo in più e, sicuro di te, levi in alto il *bokken* un'altra volta.

Vai al **2**.

76

Kurodachi si abbatte con violenza sulla spada di Ogawa facendola cadere a terra, dove si conficca a punta in giù. Lui tenta subito di svincolarla dalla presa del terriccio, ma tu non perdi tempo: cogliendo una fessura di giunzione tra due placche della sua armatura, gli infili *Kurodachi* nello stomaco. Ogawa manda un urlo straziante, proprio nel momento in cui era riuscito a liberare l'arma. Ti aspetti di vederlo stramazzare a terra, ma invece ecco che con una mossa fulminea cerca di colpirti al collo. Sei strabiliato, ma per fortuna ancora all'erta da riuscire a buttarti a terra. Non pago, il traditore continua a menar colpi avanzando verso di te con la furia di un animale impazzito. Non hai neppure il tempo di rialzarti, e rotolando indietro per sottrarti a quei colpi riesci almeno ad attirarlo in un punto dove la vegetazione è più fitta. Qui Ogawa fatica di più a destreggiarsi, tranciando ad ogni colpo rami ed arbusti che comunque smorzano in parte l'incredibile energia che sembra possedere malgrado la ferita. Alla fine guadagni un vantaggio sufficiente a rimetterti in piedi per fronteggiarlo. *Avrei giurato di averlo colpito a morte* pensi, *ma invece sono soltanto riuscito a farlo arrabbiare! Forse dovrei desistere: se muoio, nessuno potrà mai sapere ciò che ho scoperto.* Ma sei riluttante ad ammettere la sconfitta, ed inoltre sai che se scappi gli darai la possibilità di avvertire i Mongoli. *Almeno, non è ancora riuscito a colpirmi* seguiti a riflettere, *perché evidentemente sono - se non altro - più veloce di lui. Se usassi un albero come scudo, potrei colpirlo un'altra volta. Se servirà a qualcosa!*

Vuoi attaccare Ogawa? Vai al **97**.

Preferisci rinunciare e tagliare la corda prima che sia troppo tardi? Vai al **24**.

La cerimonia di apertura si conclude velocemente. Di solito consideri queste cose piuttosto noiose, tuttavia oggi non riesci a non sentirti eccitato, emozionato e persino commosso! L'attesa per *Sensei* Haraku, l'istruttore capo che ha il compito di annunciare i nomi dei promossi, sembra interminabile. La lettura sarà in ordine di merito, e ti aspetti di sentire il nome del tuo rivale Ghenzo Taira pronunciato prima del tuo. Il gigantesco samurai, lo sai fin troppo bene, pone vittoria ed onori davanti a qualsiasi altra cosa. E generalmente ha successo. Ma prima ancora, Ghenzo è l'esempio vivente degli ideali che ispirano la legge samurai: è temerario ed obbediente, combattente di prim'ordine e uomo d'onore. Per quanto invece ti riguarda, ti trovi sovente in disaccordo tanto con Ghenzo che con il codice d'onore dei samurai; non riesci proprio a farne a meno. Sono molte le usanze che ti sembrano sciocche. Prendiamo Ghenzo, per esempio: non mostra mai paura né indietreggia davanti ad alcunché. Quand'era ancora un ragazzino lasciò che un bufalo indiano lo calpestasse, piuttosto che spostarsi: ne porta ancora la cicatrice. Un altro esempio ti viene in mente: la tradizione vuole che due guerrieri debbano inchinarsi l'uno all'altro, prima di iniziare a combattere. *Un gran bel modo per rischiare di farsi tagliare la testa, se l'altro decide di non stare alla regola!* pensi fra te.

Ma non è che tu dissenta con l'intero regolamento; credi soltanto che la sua parte migliore stia nei princìpi di disciplina fisica e mentale necessari per raggiungere un perfetto controllo di tutto il proprio essere. Sei sicuro che non esista al mondo un sistema migliore per rilassarsi e liberarsi da tutti i pensieri e le preoccupazioni, che partecipare, dimentichi di se

stessi, alla cerimonia rituale per il tè, o *cha-no-yu.* Improvvisamente i tuoi pensieri vengono interrotti da una voce squillante: «Kurasai Hidenaga!» Colto alla sprovvista dal sentir pronunciare il tuo nome, sollevi gli occhi per guardarti attorno e ti accorgi che *Sensei* Haraku ha appena letto il primo nome della lista!

Vai al **208**.

78

Il trucco sembra funzionare: Ghenzo anticipa il suo colpo, quindi ti giri per fronteggiare il suo attacco preferito, un fendente alla testa a due mani. Grugnendo dallo sforzo Ghenzo cala giù in verticale il *bokken,* imprimendo al colpo tutta la sua micidiale forza. Capisci subito che la tua parata non è perfetta, tuttavia non hai il tempo materiale per aggiustarla e non ti resta altro che tendere i muscoli per sopportare alla meno peggio l'impatto. Facendo schizzar via da una parte la tua arma il *bokken* di Ghenzo si abbatte con un tonfo secco sul tuo elmo, facendoti rovinare a terra. Sono 6 i punti di Energia Vitale che ti costa questo errore: intontito, ti sembra di non essere in grado di reagire in alcun modo, e guardi impotente Ghenzo che alza un'altra volta il *bokken* su di te. È convinto di avercela ormai fatta; di avere già la vittoria . . . in pugno. Ma proprio quel secondo di esitazione, speso nell'assaporare in anticipo un momento che non è ancora giunto, permette a te di raccogliere le forze sufficienti a sferrargli da terra un rapido calcio laterale. Il tuo piede teso lo colpisce dritto allo stomaco, scaraventandolo indietro piegato a metà su se stesso. Scatti allora in piedi, testa e collo indolenziti e doloranti. Recuperi subito il *bokken* te-

mendo il peggio, ma vedi che fortunatamente è ancora integro.

Se ora vuoi attaccare Ghenzo, vai al **104**.

Se invece preferisci restare sulla difensiva e attendere la sua prossima mossa, vai all'**84**.

79

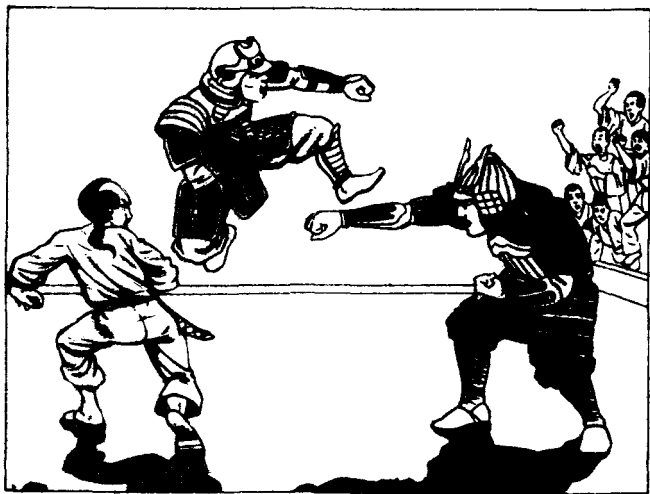
All'ora prefissata, seguendo ad una rispettosa distanza il Maestro Yoshimura direttore del *dojo*, arrivano i cinque *sensei* capi istruttori. Al loro avvicinarsi alla pedana gli studenti si alzano in piedi e si inchinano, aspettando un ordine per poter rimettersi a sedere. La tradizione vorrebbe che voi tutti manteneste lo sguardo abbassato, in segno di rispetto e fiduciosa cortesia. Ma come sempre non riesci a resistere alla tentazione di sbirciare intorno per seguire quello che succede. *Forse è un po' di fiducia in più, quello che mi manca* rimugini in silenzio, *mentre di curiosità ne ho fin troppa.*

Se decidi di inchinarti come dovresti, vai all'**89**; se, al contrario, vuoi lanciare un'occhiatina in giro mentre t'inchini, anche a costo di rischiare un rimprovero per mancanza di rispetto, vai al **118**.

80

Un gran balzo, poi lo stacco da terra e sei in aria: la gamba ed il braccio destri sono tesi, mentre la coppia di arti opposta è ripiegata all'indietro. Con velocità di riflessi sorprendente Ghenzo alza la guardia abbassandosi simultaneamente sulle ginocchia, ma comunque non è abbastanza svelto per evitare che il tuo stivale proteso in avanti lo colpisca in mezzo al petto. Piomba a terra all'indietro, mugolando dal dolore. Il tuo atterraggio è perfetto e ti giri prontamente verso di lui, intenzionato a concludere il combatti-

mento con un'ultima rapida mossa. Ma il tuo progetto viene inaspettatamente frustrato dal tuo avversario, che mostrando di non accusare minimamente il colpo balza nuovamente in piedi in tutta la sua statura. *Ma è possibile?* esclami, incredulo, a bocca chiusa. *Avrei fatto più male ad una roccia!*

Vai al **129**.

81

Venti minuti più tardi, perfettamente puntuale, fai ritorno al campo di combattimento. Entrando nel quadrato di ghiaia noti di essere solo: Ghenzo non è ancora arrivato. Circondato alle spalle da alcune corpulente guardie dall'espressione impassibile, il principe Tomotada siede ora al centro della pedana. Al suo fianco la principessa Midori, con indosso un lungo kimono rosso e oro, i colori dell'emblema reale dei Tomotada. Ti senti il suo sguardo addosso mentre, voltandoti, ti poni rivolto verso il centro del qua-

drato. Seguendo il rituale *kenjutsu*, pieghi a terra prima il ginocchio sinistro, tenendo la spada in posizione per essere estratta. Per prepararti psicofisicamente alla dura prova che sai di dover affrontare tra poco, adoperi questi ultimi istanti concentrandoti sul tuo *kokyu*, o ritmo di respirazione. Ma la tua mente continua a ronzare inseguendo il pensiero che non ti dà tregua: *Come mai è qui Midori?* Hai incontrato in precedenza la principessa soltanto un paio di volte, e soltanto in occasione di cerimonie ufficiali; ma c'è qualcosa in lei che non riesci a capire. I suoi comportamenti sono sempre estremamente gentili ed impeccabili, ma è come se dentro tenesse nascosto qualche grande segreto; anche se non sai dire quale, e neppure se ciò sia soltanto frutto della tua immaginazione. Ha lo sguardo di una persona dall'intelligenza non comune, ma è come se facesse di tutto per non farsi notare. Ad ogni modo è sempre molto attenta a quanto le succede attorno, osservando tutto con grande attenzione ed interesse. Ti piacerebbe davvero farle oggi una buona impressione e, un giorno o l'altro, sapere qualcosa di più su questa misteriosa ed affascinante principessa. Un momento ancora, ed ecco arrivare Ghenzo, con addosso la sua enorme armatura color rosso vivo, tutta luccicante. Sollevando prima il ginocchio destro, ti alzi in piedi di fronte a lui.

Vai al **25**.

82

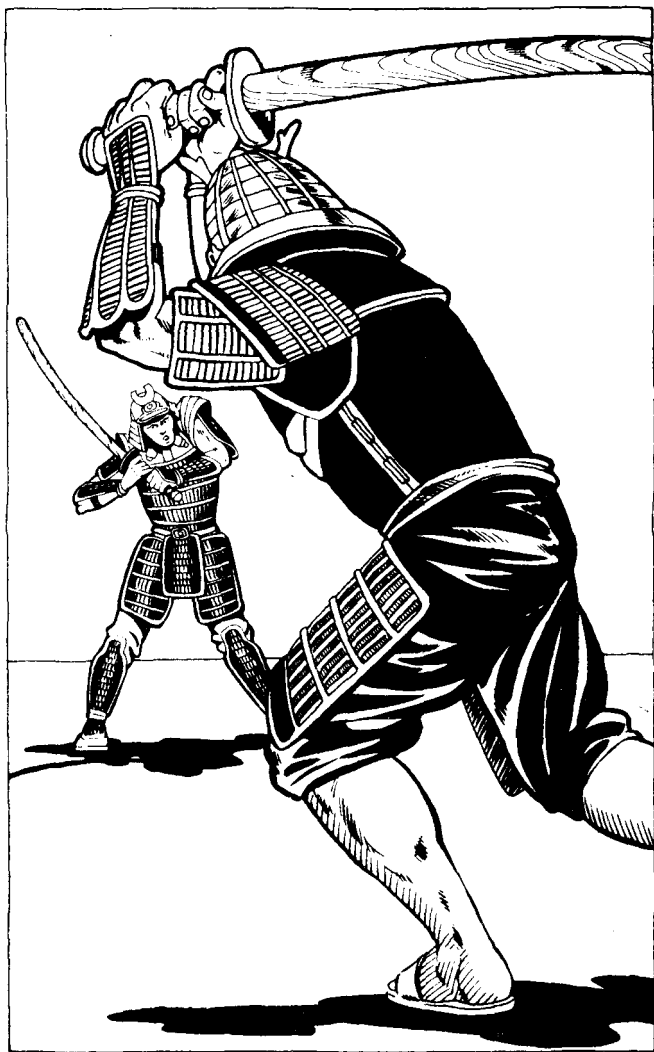
Raggiungi il gruppo degli studenti più giovani proprio mentre si stanno radunando nel cortile davanti, tutti intorno a *Sensei* Haraku. Mentre egli si congratula per la loro vittoria, tu e Takeshi cercate di farvi largo tra la folla per arrivare da Haraku, aspettando-

vi ad ogni passo di udire qualche urlo di avvertimento dall'altro cortile. Ma non ne giunge alcuno. Così ti trovi faccia a faccia con Haraku; e Takeshi è dietro di te. Uno sguardo di incredulità si stampa sulla sua faccia non appena vi riconosce. Giocando sulla sorpresa, la tua mossa dev'essere più rapida possibile. Una bella prova di *kenjutsu,* questa: lancia un dado e sommalo al tuo punteggio.

Il risultato è maggiore o uguale a 24? Vai al **156**.

In caso contrario, vai al **93**.

83

Nel tuo viaggio di ritorno devi farti strada nel folto di una foresta, fortunatamente non troppo estesa, per poi attraversare invece una successione di risaie tanto lunga da sembrare davvero interminabile. Stanno calando le prime ombre della sera, ed è Ghenzo a porgerti il benvenuto ai cancelli del *dojo.* Sembra che sia stato lui il primo a tornare, come ti verrà detto più tardi, avendo rubato un cavallo a un contadino. Scopri anche con gioia che Takeshi non è ancora tornato. Poi uno ad uno tutti gli altri samurai, stanchi ed affamati, rientrano a gruppi, e qualcuno da solo. Tutti, all'infuori di Yuzo e Takeshi. Benché tu riponga un'illimitata fiducia nelle capacità del tuo migliore amico, non riesci man mano che passano le ore, a non far crescere la tua preoccupazione. È una notte insonne, quella che trascorri in attesa di veder comparire Takeshi. Ma di lui, nessuna notizia. Al mattino presto riappare Yuzo, dicendo di aver deciso di trascorrere la nottata in una caverna, ritenendo inutile arrischiarsi a viaggiare di notte. Di fatto trascorri la mattinata di lezioni con i tuoi compagni, ma il pensiero è sempre rivolto a Takeshi. Infine, giunta anche l'ora di pranzo, ti rechi a parlare col

Maestro per chiedergli il permesso di andare in cerca del tuo amico. Il tuo superiore ha un evidente momento di esitazione a sentire una simile richiesta: «Devi avere più fiducia nel tuo amico, Kurasai». Ma in ultimo, sorride: «Tuttavia, capisco le tue ansie. Prenditi pure un cavallo e dirigiti verso la costa a nord: si sono perse le sue tracce proprio nell'ultimo tratto che porta al Sacrario di Kagatora».
«Grazie, Maestro». Inchinandoti profondamente, mandi a mente quel nome e poi, una volta uscito dal suo alloggio, ti precipiti a prendere un cavallo.

Vai al **192**.

84

Con un urlo da forsennato Ghenzo parte un'altra volta alla carica, con la spada alta sopra la testa. Facendoti schermo col *bokken* impugnato a due mani riesci ad intercettare il suo colpo per poi subito scansarti. Sempre più deciso, Ghenzo si rigira in un baleno, determinato più che mai a lanciarsi in un nuovo attacco.

Se non vuoi cedere il passo, ma vuoi affrontarlo e tentare un contrattacco, vai al **96**.

Se invece ritieni di esser già stato messo alla prova troppo duramente, e decidi di escogitare il modo più rapido per metter fine al combattimento prima di essere ferito seriamente, vai al **110**.

85

Incredulo e allibito vedi il tuo colpo andare clamorosamente a vuoto: con una rapidità tale da stordirti la vista il Ninja si sottrae alla tua lama, che gli passa innocua sopra la testa. La sua mossa è finalizzata tuttavia anche all'attacco: come se dovesse sfondare una porta, carica tutto il peso sulla spalla avanti per buttarsi contro di te. Simultaneamente vedi la sua mano tesa partire per un colpo di piatto alla gola. L'impatto con la sua spallata ti lascia senza fiato ma, cadendo all'indietro, riesci a girarti da un lato. In questo modo, pur evitando il peggio per le tue vertebre cervicali, incassi il colpo alla testa. Il dolore è molto forte; la vista ti si annebbia per un istante e perdi 3 punti di Energia Vitale. Recuperando a fatica l'equilibrio sei nuovamente pronto a fronteggiarlo con *Kurodachi* in posizione di guardia. Un balzo all'indietro, ed il Ninja si ficca le mani nelle ampie maniche mentre tu parti all'attacco. Quando le ritira fuori, un rumore secco e sordo erompe nell'aria, seguito da un bagliore luminoso e accecante: poi una piccola esplosione, che ti scaraventa a terra. Perdi altri 3 punti di Energia Vitale. Pericolosamente vicino al ciglio del precipizio, barcolli verso la parete rocciosa fendendo alla cieca l'aria con la spada, mentre stranamente il Ninja non sembra approfittare della tua condizione per attaccarti. Improvvisamente l'odore ed il sapore di una strana nube di fumo giungono ai tuoi sensi: perdi tutti i tuoi punti di Energia Vitale e, completamente stordito, cadi a terra.

Vai al **226**.

86

Continui a salire, spesso trovandoti aggrappato alle sole dita di una mano, sospeso nel vuoto. Nel frat-

tempo le pietre scagliate dalla fionda continuano a fracassarsi contro la parete, a volte mancandoti solo per qualche centimetro. Ogni volta che senti lo schioccare dell'elastico, ti appiattisci alla meglio, rimanendo immobile contro la roccia, aspettando che il sasso si frantumi in mille schegge. Non passa molto tempo che ti ritrovi sanguinante in più parti a causa dei frammenti che ti si conficcano dappertutto. Perdi 3 punti di Energia Vitale. Ora ti prende una rabbia furiosa: l'uomo avrebbe potuto colpirti più volte ormai, se soltanto avesse voluto farlo. *Sembra che si stia soltanto divertendo, quel maledetto* pensi imbestialito. Finalmente la cengia sembra essere a portata di mano: riesci ad aggrapparti al bordo e ti issi a braccia fino ad appoggiarci il bacino. Ma qualcosa, piombando dall'alto sulla superficie della cengia, attira la tua attenzione: è un serpente velenoso *che, non appena toccato terra, si arrotola su se stesso* preparandosi ad attaccare!

Se pensi di indietreggiare e riappenderti al bordo, magari a rischio di precipitare giù, vai al **189**.

Se invece vuoi provare ad afferrare il serpente dietro alla testa per scaraventarlo lontano, vai al **167**; ma stai attento al suo morso!

87

Frustrato ed innervosito dalla tua tattica Ghenzo parte alla carica come un bufalo, con il *bokken* impugnato come un'ascia alto sopra la spalla destra. Sei perfettamente consapevole dell'alto potenziale di pericolo di questo attacco frontale, e non osi neppure pensare a cosa ti succederà se non riuscirai ad evitarlo. La tua idea è dunque di indurlo ad anticipare il colpo, fingendo di ritrarti, per poi invece ritornare

immediatamente sui tuoi passi e sferrare a tua volta un gran colpo di *bokken* per parare il suo.

Ma funzionerà? Lancia un dado; sommalo al tuo punteggio di *kenjutsu* e, se il risultato è un numero superiore o uguale a 23, vai al **111**. Se è invece inferiore, vai al **78**.

88

Giunto in corrispondenza della cengia che avevi notato prima, rallenti il passo. Non molto più avanti due ombre si allontanano dal costone roccioso e ti si parano davanti, bloccandoti la strada. Uno dei due individui impugna una *katana;* l'altro, una lancia. Li vedi bene ora, rischiarati dal bagliore lunare: indossano armature raffazzonate ed indumenti sgualciti e strappati in più punti. Come te non portano l'elmo, ma hanno la testa fasciata completamente da un lembo di stoffa nera in modo da lasciare scoperti soltanto gli occhi. Ti è chiaro adesso che quest'imboscata è senza dubbio in relazione con quei dardi di poco fa, e prometti a te stesso che, se dovessi sopravvivere a tutto questo, non ti allontanerai mai più dal *dojo* senza la tua armatura. Con un movimento fluido e veloce estrai *Kurodachi* dal suo fodero ed assumi immediatamente la posizione a ginocchia flesse per una miglior difesa. «Che cosa volete da me?» tuoni deciso nella loro direzione, senza tuttavia aspettarti una risposta. Dai due, nessun cenno. Pur consapevole dei pericoli di un combattimento a due

contro uno, ti senti fiducioso delle tue capacità e della tua spada. Ma improvvisamente odi dei passi dietro le spalle, e il cuore inizia a battere più forte. Con una rapida occhiata cogli l'immagine di un terzo uomo, che tiene stretto in pugno con entrambe le mani un temibile *no-dachi*.

Vai al **72**.

89

Ti inchini profondamente piegando il busto in avanti, con le braccia tese lungo i fianchi. Con lo sguardo rivolto verso terra aguzzi le orecchie, tentando di cogliere ogni parola. Senti i *sensei* tuoi istruttori salire gli scalini della pedana e prendere ciascuno il proprio posto. Subito dopo *Sensei* Haraku, il capo istruttore, prorompe ad alta voce nel comando: «Su!» Ripresa la posizione eretta, vi sedete tutti tranquillamente. Il Maestro Yoshimura, direttore del *dojo*, è ritto in piedi in cima alla pedana con le braccia conserte, mentre i cinque *sensei* siedono su delle basse panchine dietro di lui. Vestono tutti lunghe tuniche colorate strette in vita da ampie fasce di seta, in cui ciascuno porta infilate le due spade da samurai.

Vai al **41**.

90

Levando il *bokken* alto sopra la testa parti all'attacco, emettendo un lungo e potente urlo di battaglia dal fondo della gola. Non meno di una dozzina di lunghe aste di bambù vengono protese simultaneamente in fuori per parare il tuo colpo: in una sola volta ne spazzi via tre, aprendoti un varco e lasciando i tuoi avversari con in mano soltanto un ridicolo mozzicone. Penetrando così nel cuore del gruppo, mandi a gambe all'aria diversi altri samurai, ma in

breve tempo si stringono tutt'intorno a te al punto da impedirti definitivamente di far uso del *bokken.* Non ti resta che rannicchiarti su te stesso, per proteggerti alla meno peggio dalla valanga di mazzate e pugni che subito iniziano a pioverti addosso da ogni parte. In breve tempo perdi tutti i tuoi punti di Energia Vitale, e con un ultimo grido, stavolta di resa dolente, ti accasci al suolo privo di sensi.

Se lo *shuriken* che hai trovato sul cuscino era dorato, vai al **127**.

Se invece era color argento, vai al **15**.

91

Infiammato dalla vittoria conquistata così duramente ti inchini in direzione di ciascuno dei giudici, e poi verso il resto degli spettatori. Sia il Maestro che il principe Tomotada si sporgono leggermente in avanti per osservarti entrambi con attenzione. Mentre esegui il tuo inchino indirizzi rispettosamente un'occhiata a Midori, compiaciuto del fatto che sia stata testimone della tua vittoria. La principessa ti ricambia con un lieve e modesto cenno del capo e ti sorride per un istante, ma i suoi gesti sono così rapidi e leggeri che forse tutto questo è soltanto il frutto della tua immaginazione. Immediatamente, infatti, il suo sguardo è nuovamente rivolto con timidezza verso terra; mentre tu, non poco incuriosito, ti sforzi di indovinare i suoi veri pensieri. Così a testa alta ritorni al tuo posto sulle gradinate, dove scorgi Ghenzo sorretto da altri due studenti del tuo corso. Ti riconosce, e guardandoti in cagnesco sembra sul punto di dirti qualcosa; ma subito muta espressione limitandosi ad annuire col capo in un forzato e scontroso cenno di approvazione. Per quanto invece ti riguarda, riesci a malapena a resistere alla tentazione di

metterti a saltare dall'esultanza e dalla gioia, e ti accontenti invece di goderti in silenzio questi momenti gloriosi. Comprendi di esserti guadagnato qualcosa che Ghenzo non ha mai voluto darti: il rispetto.
I sorrisi gioiosi di Takeshi sono ovviamente tutti per te, pronti ad accoglierti calorosamente appena gli giungi vicino. Sedendo lentamente accanto a lui, gli dici sottovoce: «Forse d'ora in poi dovremo sopportare meno spacconate, da Ghenzo». Vedendoti sogghignare compiaciuto, malgrado le tue continue smorfie di dolore causate dalle innumerevoli contusioni riportate, Takeshi ti rimbrotta: «Sì, se ne starà forse buono per un po'; ma per quanto ti riguarda, comincerei a prepararmi per quando tutte le botte che hai preso cominceranno a dolerti!»
«Fossi io invece in te, Takeshi, mi preparerei in fretta a combattere . . .» è la tua ironica risposta. Infatti non hai neanche finito di pronunciare l'ultima parola, che il Maestro annuncia solenne: «Takeshi Ikoma, scegli il tuo avversario!»
Allibito, Takeshi si alza in piedi mormorando a bassa voce: «Sei diventato un indovino, con tutte le botte che hai preso?»
Fai fatica a trattenere una risata, e ci riesci soltanto perché sai fin troppo bene quanto la questione sia ora seria per Takeshi. Tuttavia, ci sarebbe proprio da ridere!

Vai al **113**.

92

Dopo aver fatto una rapida capatina in bagno ed aver indossato degli indumenti puliti, raggiungi la stanza di Takeshi e insieme vi avviate verso il tempio del *dojo*, il punto d'incontro fissato col Maestro. Attraverso i vasti giardini camminate silenziosi, fino

a giungere ad un ponticello di legno pavimentato con della terra attraverso il quale si accede al grazioso edificio del tempio. Il portale d'ingresso, sorretto da grosse travi segnate da decenni di intemperie, è decorato da bianche lanterne di carta su cui, a caratteri neri, sono scritte frasi di preghiera. In progressione verso l'alto, il portico è sovrastato da tre piani separati, ciascuno più piccolo del sottostante; e le tegole ondulate d'argilla danno la sensazione di comporre una cascata discendente dal tetto a balze. È Takeshi a parlare per primo, rompendo il lungo silenzio: «Credi che sarai promosso lo stesso, Kurasai?»

«Io . . . io davvero non lo so, Takeshi» rispondi in tutta sincerità, sapendo quanto il tuo amico sia realmente preoccupato. «Fino a ieri ho sempre combattuto bene, e naturalmente ho sempre partecipato a tutte le lezioni. Tuttavia non è un segreto per nessuno che mi trovo in disaccordo con molte delle cose che vengono insegnate qui».

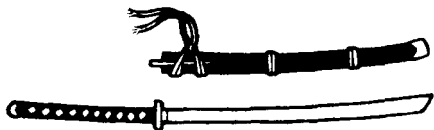
Takeshi annuisce. «Già. Io e te siamo molto simili in questo. E diversi da tutti gli altri. Tuttavia so bene di non essere criticato quanto te, e . . .»

«Non posso farci niente, Takeshi» lo interrompi, «è più forte di me. Ci sono delle tradizioni, delle usanze che mi sembrano così sciocche e ridicole! Prendi l'inchino, per esempio: non ti sembra assurdo che un guerriero debba sempre e per forza inchinarsi al suo nemico, prima di tentare di massacrarlo? Bene, se vuoi proprio sapere come la penso io, ti dirò che oltre ad essere assurdo, è anche assurdamente pericoloso. È il modo migliore per dare all'altro l'opportunità di tagliarti subito la testa!»

Takeshi si mette a ridere. «Prova a dirlo al Maestro!»

E tu: «Non sono certo ammattito fino a questo pun-

to!» Poi, improvvisamente consapevole del fatto che dovrai entrare da solo nel tempio, tiri un profondo respiro e a testa bassa decidi che è giunto il momento. Senza che tu abbia bisogno di aggiungere altro Takeshi mostra di capirti: e in silenzio si tira indietro per farti passare.

Vai al **141**.

93

Con un movimento fulmineo Haraku blocca il tuo *bokken* con una mano sola. Ma contemporaneamente Takeshi ha appoggiato la punta della sua spada di legno contro la gola del *Sensei,* ruggendo: «Arrenditi, o sei morto!» Per un breve ma terribile istante senti di temere per la vita di Takeshi, avvertendo un'ondata di rabbia feroce sul punto di esplodere nei lineamenti contratti del tuo istruttore capo. Ma subito dopo, passata questa sensazione che lascia te ed il tuo amico tutti tremanti, vedete un sorriso indulgente ammorbidire il volto di Haraku, che mostra chiaramente di aver compreso il vostro trucco. In tutto il cortile regna un silenzio di confusione e smarrimento, e così decidi di ripetere ad alta voce la minaccia di Takeshi in modo che tutti la possano sentire: «Si arrenda, Generale, o dovrò ucciderla!»
Sotto voce, in modo da farsi udire soltanto da voi due, Haraku vi apostrofa pacato: «Siete stati davvero abili!» Poi, rivolgendosi invece alla folla di samurai radunata nel cortile: «Miei allievi! Proprio mentre

stavamo celebrando la nostra vittoria, siamo stati sconfitti: dalla nostra scarsa accortezza, ma anche dall'inganno di Kurasai e di Takeshi. Non dimenticate questa lezione!»

Vai al **114**.

94

Spiccato il balzo, ti metti immediatamente in posizione per un calcio volante sinistro: gamba e braccio dritti, tesi in fuori, e gli arti opposti ripiegati all'indietro. Ghenzo, con sorprendente velocità, alza la guardia e contemporaneamente si piega sulle ginocchia per balzar via da un lato, ma non riesce comunque ad essere abbastanza rapido per evitare del tutto il tuo colpo. Così, il tuo stivale sinistro si abbatte con un tonfo contro la sua spalla, facendolo girare come una trottola. Ma Ghenzo sa sfruttare a suo vantaggio anche un colpo subìto: riesce infatti a sferrarti un potente pugno allo stomaco mentre sei ancora in volo, facendoti perdere 4 punti di Energia Vitale e rendendo il tuo atterraggio goffo e sbilanciato. Una volta con i piedi a terra cerchi di recuperare in fretta l'equilibrio, e voltandoti a fronteggiare nuovamente il grosso samurai ti accorgi che appare del tutto indifferente al tremendo calcio incassato. *Ma è possibile che non senta alcun dolore? Mi pare di combattere contro una montagna!*

Vai al **129**.

95

Tiri indietro le redini con uno strattone, urlando al cavallo di fermarsi; poi ti giri ad incontrare lo sguardo dei tuoi compagni che, tra fischi ed urla di disapprovazione, iniziano subito a burlarsi allegramente della tua sconfitta. Così Takeshi: «Ora mi tocca offrire la cena a Ghenzo!»

«No», esclami sorridendo, «gli devi soltanto due monete d'argento; sappiamo tutti che non ce la fa a saziarsi con meno di cinque!»
Un'esplosione di risate vi accompagna all'ingresso della taverna, dove entri con passo tranquillo e rilassato.

Vai al **148**.

96

Difenderti da questo potentissimo attacco del tuo avversario risulta un'impresa superiore alle tue forze: è il tuo braccio destro a cedere, e la lama di legno avversaria si abbatte con la pesantezza di un macigno sulla tua spalla, provocandoti l'indolenzimento di tutto il braccio. Sono 6 i punti di Energia Vitale che perdi. È sicuro che, senza armatura, la spalla ti si sarebbe come minimo slogata - se non addirittura rotta! Malgrado il dolore che si diffonde dappertutto porti un gran fendente di sinistro al mento di Ghenzo, che ha l'effetto di rovesciargli la testa all'indietro facendogli perdere l'equilibrio. Ma subito dopo, tenendosi la faccia con la sinistra, alza in alto il *bokken*: è già pronto a colpirti un'altra volta.

Vai al **218**.

97

Scivolando dietro a cespugli e arbusti riesci a raggiungere un albero di grosse dimensioni. Qui fingi improvvisamente di perdere l'equilibrio e scivolare. Con una smorfia d'odio mista a soddisfazione, Ogawa brandisce in aria il suo *no-dachi* con entrambe le mani; ma appena fa partire il colpo ti defili con un balzo dietro al tronco robusto. Inevitabilmente la gigantesca lama si conficca con un tonfo nelle fibre della pianta, e tu riappari indenne dall'altro lato vi-

brando prontamente un fendente in direzione del suo fianco. Per sapere se avrai fortuna con questa mossa d'astuzia lancia un dado.

Se la somma col tuo punteggio di *kenjutsu* risulta uguale o maggiore di 22, vai al **134**.

In caso contrario, devi andare al **58**.

98

Saltando di lato per assicurarti lo spazio necessario a vibrare il colpo, rifili a Ghenzo un calcio con avvitamento al ginocchio sinistro. Ma lui fa partire un pugno nel medesimo istante; tentando di ripararti il corpo con le braccia, ti concentri sul calcio sperando di essere tu a colpire per primo. Il tuo stivale da combattimento si abbatte secco e preciso sulla giuntura di Ghenzo, mentre nelle costole ti arriva diretto e micidiale il suo pugno corazzato. Il risultato è quello di uno scontro frontale: indietreggiando entrambi con violenza, a causa del doppio impatto, piombate pesantemente al suolo in un clangore di corazze squassate. Decisamente stordito, perdi 4 punti della tua Energia Vitale. Tuttavia in un attimo riuscite ad alzarvi di nuovo in piedi!

Vai al **212**.

99

Che tu ci creda o no, sei costretto ad assistere al fallimento della tua mossa d'attacco. E accade così all'improvviso, il rovesciamento della situazione, che a malapena riesci a distinguere i movimenti del Ninja: questi sguscia via dalla traiettoria del tuo fendente accucciandosi sulle ginocchia, poi scatta immediatamente in avanti caricando con una poderosa spallata. L'impatto violento ti lascia senza fiato per un interminabile istante, e lampi di luce gialla ti esplodono

nel cervello nell'attimo in cui il Ninja ti colpisce alla gola col taglio della mano tesa. Perdi 3 punti di Energia Vitale. Barcolli pericolosamente all'indietro ma riesci a rimanere in piedi e, cosa ancor più importante, a mantenere ben stretta in pugno la tua ineguagliabile *Kurodachi.* Ma le sorprese non sono ancora finite: il cuore ti salta dritto in gola nel vedere il Ninja tirar fuori da chissà dove un'altra, anche se più piccola, *katana.*

Vai al **68**.

100

Ti difendi con un gran colpo incrociato, che per la sua sorprendente velocità coglie del tutto impreparati gli assalitori: hanno tutti un attimo di esitazione, e così uno di essi viene raggiunto alla testa. Gli altri tre reagiscono simultaneamente, e tu sei in grado di parare soltanto uno dei tre colpi: sono così 3 i punti di Energia Vitale che perdi in seguito alle dolorose contusioni alla spalla sinistra e alle costole. Fortunatamente Takeshi corre prontamente in tuo aiuto. Brandendo a due mani la sua lunga canna di bambù manda a gambe all'aria un altro assalitore con un perfetto e rapidissimo colpo di rovescio. Il suo intervento tempestivo ti dà il tempo di indietreggiare e metterti in una posizione più vantaggiosa. L'uno a fianco dell'altro, ora siete voi a poter giocare a vostro vantaggio un colpo in accoppiata: brandendo i *bokken* vi lanciate all'attacco. I vostri nemici levano in alto le spade per poter parare; il tuo avversario è convinto fino all'ultimo istante di avere la meglio su di te, ma la tua prontezza di riflessi lo disillude molto presto: con un rapidissimo movimento inverti fulmineamente la traiettoria del fendente, disarmandolo. Un'ultima botta sull'elmo, mentre lo stesso tratta-

mento viene riservato da Takeshi al suo avversario: entrambi piombano con un tonfo nella polvere, in mezzo ad urla e schiamazzi.

Vai al **207**.

101

Trattenendo il fiato precipiti in caduta libera solo impercettibilmente frenato dall'attrito della fune. Ne stringi ancora in mano un'estremità, mentre l'altra, guizzando velocissima verso l'alto, schiocca rumorosamente saettando intorno al tronco. L'impatto con l'arenile è comunque molto violento e doloroso, e ti causa la perdita di 5 punti di Energia Vitale. Tutto ammaccato e indolenzito riesci a stento ad alzarti in piedi. Decidi di abbandonare sul posto la corda perché ormai inservibile, e ti allontani alla svelta lungo la spiaggia. *Tenendomi ben vicino al costone, da lassù sarò praticamente invisibile per chiunque* è la tua speranzosa supposizione. Pertanto, sempre in guardia nei confronti di ogni possibile assalitore, prosegui la tua corsa in direzione del *dojo* chiedendoti se anche Takeshi abbia subito un simile agguato.

Vai all'**88**.

102

Il Ninja tenta di sottrarsi con uno scatto, ma il tuo piede gli si schianta con violenza sul ginocchio. Tenti di partire immediatamente con un secondo calcio, ma ti senti come venir meno dallo sfinimento: barcolli di qualche passo all'indietro, poi cerchi subito di recuperare inspirando profondamente una gran boccata d'aria. E mentre cerchi di rientrare in possesso delle tue energie, ti domandi quale effetto abbia avuto sul Ninja il calcio che sei riuscito a piazzare, ammesso che abbia avuto effetto!

Vai al **135**.

103

Protetti dalla scarica di giavellotti lanciata dai loro compagni, altri quattro assalitori riescono a raggiungere il tetto. Caricano immediatamente Takeshi, e il tuo povero amico è subito messo fuori combattimento da una violenta serie di bastonate. Ora si rivoltano contro di te, ma riesci a neutralizzare con facilità un primo attacco, disarmando con un sol colpo il primo malcapitato; subito gli altri tre ti si avventano contro tutti insieme. Con un'altra parata magistrale riesci ad evitare un insidiosissimo fendente di quello che sembra il più abile, ma ecco che subito gli altri due non esitano ad aggredirti alle spalle. Se avessero avuto in mano una *katana*, i loro colpi ti avrebbero fatto a pezzi: picchiano così duro da farti perdere 8 punti di E.V.. Non ti è facile, ora, metterti in salvo, ma fortunatamente Takeshi è riuscito nel frattempo a recuperare le forze ed è pronto a venirti in aiuto. Con una rapida ed efficacissima sventagliata della lunga asta impugnata a due mani, spazza letteralmente via il primo dei tuoi assalitori, scaraventandolo di sotto. Per gli altri due è solo questione di attendere il colpo

di ritorno: sbaragliati dalla potenza di Takeshi vengono rispediti anch'essi nel cortile di sotto, per la via . . . più breve!

Vai al **168**.

104

Continui a tener d'occhio Ghenzo molto attentamente, sperando di cogliere qualche segno di debolezza nella sua difesa. Capisci che le sue intenzioni sono di anticipare le tue mosse per colpirti al primissimo accenno di un movimento. Compiaciuto della tua scoperta, decidi di fare in modo che questa tattica gli si ritorca contro. Esegui dunque una rapidissima finta per indurlo ad attaccare, ma subito dopo ti butti a terra portando verso l'alto un fendente contro le sue braccia, tese in avanti. Potrebbe essere una buona idea: verificane l'efficacia lanciando un dado.

Se la somma col tuo punteggio di *kenjutsu* è uguale o superiore a 22, vai al **158**.

Altrimenti, devi andare al **200**.

105

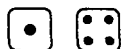
Seguendo un sentiero in pietra, che si snoda attraverso i vasti giardini del *dojo*, cammini in silenzio a fianco del tuo amico.

«Avevi chiuso la porta dall'interno?» gli chiedi all'improvviso.

«Ma certo» ti risponde Takeshi.

«Lo avevo fatto anch'io» aggiungi pensieroso.

«Pensi che qualcuno possa averci fatto soltanto uno scherzo?» chiede allora Takeshi in tono speranzoso.

«Non credo proprio. Abbiamo entrambi il sonno molto leggero» rispondi, «ed inoltre non conosco nessuno capace di oltrepassare una porta chiusa a chiave!» Pronunci queste parole scuotendo il capo in segno di incertezza: «Takeshi, tutto questo non mi

garba affatto».
«Neppure a me, se lo vuoi sapere» è la sua pronta risposta.
Silenzio. Dopo un altro po', sei ancora tu a riprendere il discorso: «Lo sai che gli *shuriken* sono armi Ninja, Takeshi?»
«Sì . . . sì» annuisce debolmente.
«Conosci forse qualcun altro che li usa?» gli chiedi.
«No» fa lui, «ma questo non significa che sia stato per forza proprio un Ninja, a lasciarceli».
La sua affermazione tuttavia non ti convince: «E dimmi, chi altro sarebbe in grado di entrare nelle nostre stanze senza svegliarci?»
A queste tue parole Takeshi si ferma di scatto. «Che cosa intendi, Kurasai?»
«Non mi va molto di dirlo, ma se tu non hai una spiegazione migliore io sostengo che la notte scorsa è stato proprio un Ninja a venirci a trovare!»
«Ma . . . ma perché proprio noi due?» ti chiede Takeshi. «Tutto questo non ha senso».
Al solo pensiero di un Ninja, in piedi accanto a te mentre dormi, ti vengono i brividi: «Ad ogni modo, chiunque sia stato, poteva fare di noi ciò che gli pareva. Avrebbe anche potuto ucciderci, non te lo scordare!»
«Ma non l'ha fatto» dice Takeshi in tono confuso, e non meno perplesso di quanto ti senta tu stesso. «Si è limitato a lasciarci uno *shuriken*. Perché?»
«Bene» esclami, esprimendo ad alta voce i tuoi pensieri, «per ora possiamo soltanto dire che qualcuno è riuscito in un modo o nell'altro a penetrare nelle nostre stanze, ed ha voluto farci sapere che ci è riuscito».
«Pensi davvero che quei cosi possano essere una specie di messaggio?» ti interroga ancora il tuo amico.

E tu: «Con la fortuna che abbiamo, direi che volevano essere piuttosto un avvertimento! Io direi di provare a scoprire se anche a qualcun altro è capitato qualcosa di strano, la notte scorsa».
«Sono d'accordo» asserisce Takeshi, «ma credo anche che faremmo bene a non raccontare a nessuno, almeno per ora, ciò che è successo a noi due».
Dopo aver riflettuto un istante, sei anche tu del suo parere: «Già. Se siamo stati i soli ad aver ricevuto una simile visita, allora è chiaro che siamo stati scelti di proposito. Quindi dovremmo fare proprio come dici tu».
«Per fortuna» sospira Takeshi, «ci resta ancora una sola notte da passare qui: domani c'è la consegna dei diplomi e poi dovremo partire per il periodo di servizio attivo . . .»
Sei ben contento di cambiar discorso, ma non riesci a scacciare la tristezza che ti hanno infuso le ultime parole del tuo inseparabile amico. È molto probabile, infatti, che le vostre strade si separino una volta conseguiti i diplomi. «Se ci sarà possibile faremo in modo di richiedere la stessa assegnazione, non è vero?» gli chiedi ansioso.
«Che domande!» esclama Takeshi affettuosamente mostrandosi felice quanto te di mantener fede alla promessa che vi siete fatti più di un anno fa. A questo punto decidete di comune accordo di fare marcia indietro per tornare ai vostri alloggi, e dopo un po' è nuovamente Takeshi a riprendere la questione della visita misteriosa: «Credo proprio che non dormirò molto bene, stanotte. Non pensi che forse sarebbe il caso di fare dei turni di guardia?»
«Non saprei» è la tua risposta. «Prima vediamo se riusciamo a scoprire qualcos'altro».

Vai al **210**.

106

Continui a girare lentamente intorno al quadrato senza mai staccare lo sguardo da Ghenzo, e ad un certo momento ti sembra di scorgere un leggero, quasi impercettibile fremito del suo ginocchio destro. Con la massima attenzione fai una finta per provocare una sua reazione, e noti allora che tiene la gamba destra un po' indietro, come se volesse proteggerla: il sospetto è quindi che abbia caricato la gran parte del peso sull'altra. *Lo vedo piuttosto sbilanciato* consideri dentro di te. *Se riuscissi a mandarlo a terra come dico io, la vittoria potrebbe essere mia!* Provi allora a valutare in fretta le tue possibilità. La tua «spazzata» è molto veloce e sei praticamente sicuro che andrebbe dritta a segno, colpendo la gamba che Ghenzo tiene avanti. Ma potrebbe non essere abbastanza potente da mandare a terra quel gigante che è il tuo avversario; quindi sarebbe forse più sicuro, da questo punto di vista, caricarlo con una buona spallata frontale. Tuttavia, lo sai bene, quest'ultima mossa sarebbe per lui ben più facile da schivare, e inoltre il suo zoppicare potrebbe essere solo una finta per trarti in inganno.

Se quest'ultima possibilità ti sembra più plausibile, e se decidi pertanto di osservare Ghenzo per un altro po', vai al **112**.

Se invece sei sicuro che questo è il momento di farlo cadere per portare il combattimento ad una fine più rapida, devi decidere la mossa da fare. Vuoi eseguire una «spazzata»? Vai al **146**. Sei pronto a caricarlo frontalmente di spalla? Vai al **161**.

107

Guardando il Maestro dritto negli occhi esclami in tono fermo e sicuro: «Accetto la sfida di Ghenzo:

questo sarà un combattimento di *karate!*» Ti costa una gran fatica resistere alla tentazione di guardare Ghenzo, e ti accontenti di immaginare la sua espressione di soddisfatta sicurezza. Il Maestro, senza dar segno della minima emozione, annuisce semplicemente con un cenno del capo. Poi annuncia a voce alta: «Il principe Tomotada, governatore della nostra provincia, ha espresso il desiderio di assistere ai combattimenti di oggi. Arriverà pertanto tra breve in compagnia di sua figlia, la principessa Midori. Andate quindi di corsa ad indossare i vostri *yoroi* e siate qui di ritorno tra venti minuti esatti, pronti a combattere». Sia tu che Ghenzo vi inchinate al Maestro, e vi avviate ai vostri posti sulle gradinate. Guardando dritto davanti a sé, per non farsi notare dagli altri, Ghenzo ti si rivolge a mezza voce, in tono sarcastico: «Non preoccuparti, Kurasai; ce la sbrigheremo in fretta! Mi dispiace però, dovrò farti un po' male . . .» Senza curarti di rispondergli prosegui verso il tuo posto a fianco di Takeshi. «Cosa ti stava dicendo?» ti domanda il tuo amico.

«Smargiassate, come al solito. Ma non sono certo le sue parole a farmi paura. La sua stazza forse, ma non certo le parole».

A Takeshi viene da ridere. «Mi hai sempre detto che Ghenzo è piuttosto prevedibile nelle sue mosse e che molto spesso sei in grado di indovinarle . . .»

Scherzando, ma solo a metà, gli rispondi: «È vero. Ma a che mi serve capire che sta per spaccarmi la testa con un pugno a due mani, se poi non riesco ad evitarlo?» Così, sghignazzando entrambi, ritornate di buon passo alla tua stanza, dove Takeshi ti aiuterà ad indossare il pesante e splendido *yoroi,* laccato di nero.

Vai al **119**.

Decidi di dare un'occhiata in giro per la boscaglia. Con molta cautela, facendo bene attenzione a dove il tuo cavallo appoggia gli zoccoli, ti dirigi verso la sommità dell'altura che hai di fronte. La brezza marina ti porta alle narici l'odore salmastro dell'oceano, distante meno di un miglio. Con il cavallo al passo esamini minuziosamente con lo sguardo ogni cespuglio, ogni albero, ogni arbusto, pronto a cogliere il minimo accenno di movimento. Non riesci a non provare invidia per l'abilità delle creature animali che popolano i boschi, per la loro naturale capacità di muoversi e nascondersi senza che nessuno sia in grado di scorgerli. *Se solo potessero parlare e mi insegnassero i loro segreti!* pensi fantasticando. Almeno per il momento non c'è traccia di essere umano che attiri la tua attenzione. Avvicinandosi alla cima il terreno si fa man mano più roccioso ed accidentato e, mollando il controllo delle redini, ti affidi all'istinto del cavallo per la scelta del percorso migliore tra le pietre e i massi. Dopo esser scivolato su alcuni sassi mobili ed insidiosi, il cavallo si ferma e gira il collo per voltare la testa verso di te. Potresti ovviamente incitarlo a proseguire, ma decidi invece di inerpicarti da solo per quei pochi passi che rimangono per la sommità dell'altura. Adocchiato un alberello adatto, leghi le redini ad un ramo che il cavallo sia in grado di spezzare, in modo che possa liberarsi nel caso ne abbia il bisogno. Una volta in cima alla cresta getti lo sguardo dall'altra parte, in una radura poco profonda, e pensi che non ti dispiacerebbe una partita di caccia nel caso ti capitasse di avvistare un cinghiale; ma trascorso un po' di tempo senza risultato, ti appresti a ridiscendere. Stai proprio per voltarti, quando qualcosa nella radura attira la tua at-

tenzione. Ad una distanza di circa trenta metri, a metà della discesa, c'è un cavallo che pascola in tutta tranquillità. Ti chiedi come mai non l'hai visto prima, e noti nel frattempo che la sella reca inciso l'emblema di corte del principe Tomotada. Sai bene che queste terre appartengono a lui, e non capisci come mai quel cavallo si trovi là da solo. *Nessuna persona di quel rango si sognerebbe mai di andare in giro senza scorta!* esclami nella tua mente. *Sembrerebbe dunque che quel cavallo sia stato rubato. La legge a riguardo è molto severa qui, ed un crimine come questo è punibile con la morte.* L'ipotesi potrebbe anche essere esatta, Kurasai Hidenaga; ma dov'è il ladro?

Vai al **123**.

109

Fai finta di alzare *Kurodachi,* per ingannare il Ninja che prontamente balza all'indietro; tuttavia non si rende conto che la tua vera intenzione è quella di sferrargli un calcio laterale rientrante al ginocchio! Sarai in grado di colpirlo? Verifica le tue condizioni fisiche e lancia un dado.

Se la somma col punteggio di Potenza è maggiore o uguale a 19, vai al **102**.

Altrimenti, vai al **128**.

Ghenzo ti attacca nuovamente con una raffica di colpi di *bokken,* di calci e di pugni. Devi proprio mettercela tutta per riuscire a difenderti, e la tua tattica è muoverti rapidamente a saltelli da una parte all'altra per impedirgli un attacco frontale. *Devo assolutamente continuare in questo modo* ripeti ossessivamente a te stesso. *Se mollo, sono spacciato!.* Coordinazione ed energie ti stanno comunque inesorabilmente venendo a mancare, e fai ricorso alle tue ultime risorse solo per evitare i micidiali martellamenti di Ghenzo. Ad un certo momento ti butti a terra, scansando per un soffio un fendente che avrebbe potuto esserti fatale, e in quel preciso istante senti dentro di te il buon senso urlarti perentorio di trovare un modo per finire questo combattimento. *E subito!* Scatti un'altra volta in piedi, ma goffamente; continui per un altro po' a scansarti per evitare colpi di tutti i tipi. Ogni secondo che passa sembra dover essere l'ultimo della tua vita, ma all'improvviso un'idea bizzarra ti passa per la mente. Sei perfettamente consapevole del fatto che una mossa simile significherebbe automaticamente dare a Ghenzo partita vinta, e che con molta probabilità verresti ammonito dai giudici per comportamento scorretto. Ma qualsiasi cosa ti sembra ora preferibile all'idea di piombare a terra, privo di sensi, per una bastonata alla testa di quel gigante del tuo avversario. Pertanto, abbandonata ogni esitazione e cacciato dalla gola l'urlo più potente di cui sei capace, spicchi un balzo in avanti fendendo l'aria col tuo *bokken* in un ampio arco sopra la testa. Ghenzo indietreggia elegantemente, scansandosi con facilità e si gira per scattare in avanti, pensando di poterti finire senza alcun problema. Ma tu . . . tu non sei rimasto là ad aspettarlo:

due passi di rincorsa, un gran salto e, sorvolata la testa di un esterrefatto giudice di gara, con un atterraggio piuttosto inelegante ti ritrovi davanti alla pedana degli spettatori! Ti sei così sottratto a quell'inestinguibile furia, e sei di nuovo pronto ad alzare il *bokken* per assumere una posizione di difesa.

Vai al **147**.

111

Il trucco sembra funzionare, e Ghenzo anticipa il colpo. Ti giri fulmineo su te stesso, ma ti trovi a dover far fronte al suo colpo preferito: un fendente verticale a due mani. Col volto contratto dallo sforzo, Ghenzo alza il *bokken* sopra la testa, per calarlo poi su di te con tutta l'incredibile forza di cui dispone. Ma sei tu a non essere del tutto pronto: ti accorgi di non avere il tempo di aggiustare la mira con precisione, ma di poter soltanto tendere tutti i muscoli del corpo per prepararti a sopportare l'impatto. Nell'istante successivo le due armi cozzano con una tal violenza che il tuo *bokken* sembra spezzarsi. Ma fortunatamente regge a dovere, e quel che più conta

neutralizza il colpo di Ghenzo permettendoti di balzare immediatamente fuori tiro.

Se pensi che ora sia il momento per attaccarlo, vai al **104**; se invece preferisci aspettare una sua mossa, vai all'**84**.

112

Lanciando un urlo animalesco Ghenzo parte all'attacco con un calcio ed un pugno in rapidissima successione. Con prontezza riesci a neutralizzare gli effetti del primo, per poi immediatamente schivare, abbassandoti sulle ginocchia, il diretto al viso. Per nulla intimidito, Ghenzo mostra di essere pronto per un nuovo attacco: a te, dunque, la scelta!

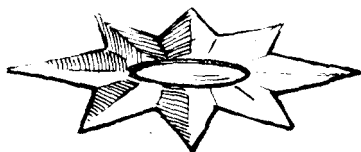
Se non vuoi cedergli terreno, ma vuoi fronteggiarlo e rispondere al suo nuovo attacco, vai al **140**.

Se pensi di non essere sufficientemente in forze e vuoi trovare un modo qualsiasi per metter fine al combattimento, vai al **5**.

113

Al primo chiarore del nuovo giorno l'aria fredda del mattino ti risveglia con un brivido. I muscoli irrigiditi e doloranti, ti fanno capire che il combattimento con Ghenzo non è stato soltanto un brutto sogno. Malgrado tutto, però, ti accorgi di sentirti comunque assai meglio di ieri sera: hai recuperato infatti l'intero punteggio di Energia Vitale grazie al sonno profondo e ristoratore della notte passata. Il tuo primo pensiero rivolto al mondo esterno va subito a Takeshi. *È riuscito a sconfiggere Yuzo malgrado sia rimasto praticamente senza armatura* consideri sorridendo. *Gliel'avevo ripetuto per settimane, di farla riparare!* Per associazione d'idee, rivolgi subito dopo uno sguardo triste al tuo *yoroi*, ora tutto graffi ed

ammaccature. Poi giri la testa sul cuscino, e un'esclamazione di stupore ti scappa dalle labbra: con la guancia hai toccato improvvisamente qualcosa di duro e metallico.

Vai al **220**.

114

Nella confusione che segue, la maggior parte degli studenti, come pure molti dei tuoi compagni, protestano a gran voce che il tuo comportamento è scorretto e viola le regole del gioco. Tu invece, a dispetto delle loro proteste, non riesci a non sentirti compiaciuto. Al suo arrivo Ghenzo unisce la sua voce al coro delle proteste, dandoti ripetutamente dell'imbroglione. Sei sicuro, tuttavia, di indovinare in lui una malcelata approvazione nei tuoi riguardi, cosa che peraltro non fa che aumentare il tuo senso d'orgoglio. Da parte tua devi ammettere però di non aver mai visto un guerriero più forte né più temerario di lui in tutta la tua vita. Neanche a dirlo, dopo aver finito di inveire contro di te quell'orso ti rivolge un debole cenno d'intesa col capo, anche se poi ritorna immediatamente a fissarti con il suo sguardo più freddo ed inespressivo. Gli ricambi l'attenzione, sapendo in cuor tuo che tu e lui non potrete mai aspirare ad una comprensione reciproca. Ma forse, d'ora in avanti, riuscirete almeno ad accettarvi e a rispettare le vostre reciproche diversità. Dopo questa rapida e concisa comunicazione gestuale, Ghenzo si gira di

scatto per rivolgersi tuonando verso il resto dei presenti promettendo di vendicarsi di quelli che gli sono andati contro con il tronco.

Se lo *shuriken* che hai trovato sul cuscino era di colore dorato, vai al **19**.

Altrimenti, vai al **61**.

115

Quando arrivi al *dojo* è già notte fonda. Al galoppo ti rechi direttamente alla residenza del Maestro, che ascolta la tua storia con la massima attenzione e senza mai interromperti, sorseggiando lentamente il suo tè. Terminato il tuo racconto, rimane a lungo in silenzio; poi, ad un certo punto, ti domanda: «Come ritieni che questi traditori abbiano potuto essere d'aiuto ai Mongoli, andando semplicemente per due giorni su e giù per la costa?»

«Questi Mongoli potrebbero essere contrabbandieri, in cerca di un punto d'attracco per la loro barca, o di un luogo riparato dove nasconderla» suggerisci. Sai che c'è una possibilità che le cose stiano in questo modo, ma il tuo sospetto principale è un altro.

Il Maestro, abile nel leggere l'espressione di chi ha davanti, ti incalza: «E che cos'altro, Kurasai?»

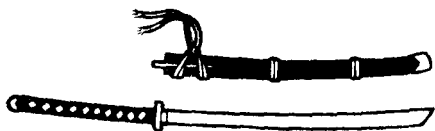
«È anche possibile che abbiano voluto ottenere informazioni sulle difese costiere intorno al porto di Hakata».

«E se così fosse, perché?»

Non puoi fare a meno di esitare prima di rispondere, consapevole delle gravi implicazioni insite nelle tue parole. «Potrebbe darsi che i Mongoli . . . stiano progettando un'invasione!»

«Un'invasione . . .!» Il Maestro pronuncia la parola lentamente e a mezza voce. «Questa è un'ipotesi gravissima, Kurasai, ma purtroppo anche assai plausibi-

le. Speriamo che questa storia sia solo una faccenda di contrabbando. Se tu avessi inseguito e pedinato quei traditori, forse avremmo potuto saperne qualcosa di più a riguardo. Ma non è di questo che dobbiamo preoccuparci, adesso. Aspettami qui. Provvedo immediatamente a far recapitare questa importante informazione al principe Tomotada». Sta usando come al solito il bastone per sostenersi, ma ti accorgi che in realtà è ben poco il peso che fa gravare su di esso. *Davvero strano. Non l'avevo mai notato prima* rifletti. *Questa è una cosa che voglio tenere a mente.*

Vai al **182**.

116

Cadendo in ginocchio appoggi il tuo *bokken* a terra, dritto davanti a te. Sulle facce dello sparuto gruppetto di samurai gli sguardi confusi lasciano il posto ad espressioni di approvazione, mentre tu, con fare solenne, afferri l'elsa della tua spada di legno e rivolgi la punta verso il ventre. Con un movimento veloce, secco e preciso, ti spingi allora la lama contro l'armatura. Infine, fingendo di morire, cadi riverso da un lato badando bene a non emettere un solo suono: un vero samurai non deve mai mostrare di sentire il dolore! Sopraffatti dalla tua dimostrazione di carattere e di rispetto al codice d'onore, tutti i presenti nel cortile esplodono in gesti e grida di soddisfazione mentre tu, alzandoti in piedi e scuotendoti la polvere di dosso, accogli dignitosamente quella gran profu-

sione di applausi. Sono in molti ad inchinarsi a te, per offrirti in questo modo un ultimo ed ulteriore segno di stima per il coraggio dimostrato nel compiere quel gesto così onorevole. Ma dentro di te i pensieri sono alquanto diversi: *Fosse stata una battaglia vera* dici a te stesso, *mi sarei arrampicato sul muro per darmela a gambe!*

Vai al **139**.

117

Con l'aiuto di due *sensei* riprendi conoscenza qualche minuto più tardi, recuperando così 2 punti di Energia Vitale. Orgoglio ed amor proprio ti «dolgono» almeno quanto la testa. Ti senti tanto male che avresti preferito non esserti mai ridestato. Afferrandoti per le braccia i *sensei* cercano di aiutarti a rimetterti in piedi, ma tu, in tono brusco e seccato, intervieni: «Posso farcela da solo!» In verità, ti senti meno sicuro sulle gambe di quanto tu voglia far credere. Mettendocela tutta per non barcollare, ti inchini rispettosamente prima verso Haraku e i giudici; poi in direzione degli spettatori sugli spalti. Mentre stai raddrizzando dolorosamente la schiena, dopo il gesto di riverenza al pubblico, vedi il principe Tomotada e il Maestro conferire fra di loro, dandoti l'impressione di non curarsi della tua presenza. Imbarazzato come non sei mai stato in vita tua, non osi rivolgere uno sguardo a Midori. Perciò non ti resta che tornare mestamente al tuo posto sulle gradinate, dove Takeshi ti offre subito il suo aiuto. Ancor più seccato, poiché sai bene di averne bisogno, respingi il suo braccio con un gesto di stizza; tenti di sederti, ma riesci in pratica soltanto a piombar giù di peso senza alcun controllo sui tuoi poveri muscoli.

Vai al **43**.

118

Con le braccia tese e strette lungo i fianchi, pieghi il busto verso il basso all'altezza della vita. Il capo lo chini solo un po', tanto per non dare troppo nell'occhio, mentre con lo sguardo alzato decidi di dare una rapida sbirciata alla scena che hai davanti. Il particolare punto della collina in cui ti trovi ti permette un'ottima visuale verso il basso, sia della pedana che del campo: tutti i *sensei*, sarebbe a dire i tuoi istruttori, indossano lunghe tuniche dai colori sgargianti, strette in vita da ampie fasce di seta in cui è infilato il *daisho*, cioè la coppia di spade portata da ogni samurai. Una scena in particolare attira tuttavia la tua attenzione: *Sensei* Haraku sta prestando molto discretamente il suo aiuto al Maestro Yoshimura, impegnato a salire sulla pedana. Ciò ti sembra strano: non avevi mai notato finora che il Maestro avesse bisogno di simili soccorsi, e ti accorgi che non vuole attirare l'attenzione su di sé. Non rivolge infatti a Haraku alcun cenno di ringraziamento. Scoprire che il Maestro sia già così anziano da non farcela a salire da solo qualche piccolo scalino ti infonde un sentimento di malinconica tristezza. Ma contemporaneamente senti dentro di te crescere ancor di più il rispetto per *Sensei* Haraku: è stato attento e pronto a cogliere un momento di bisogno del Maestro, ed il suo agire, volutamente discreto, ha protetto la dignità del venerando superiore. Chissà che tu non sia riuscito così a penetrare qualche misteriosa relazione segreta tra *Sensei* Haraku ed il Maestro . . . In piedi sul bordo della pedana, il Maestro Yoshimura aspetta che tutti i *sensei* ricambino l'inchino a voi studenti, si siedano ai loro posti sulle basse panche allineate dietro le sue spalle e gli facciano un gesto di assenso acciocché possa proseguire. Solo allora dà il

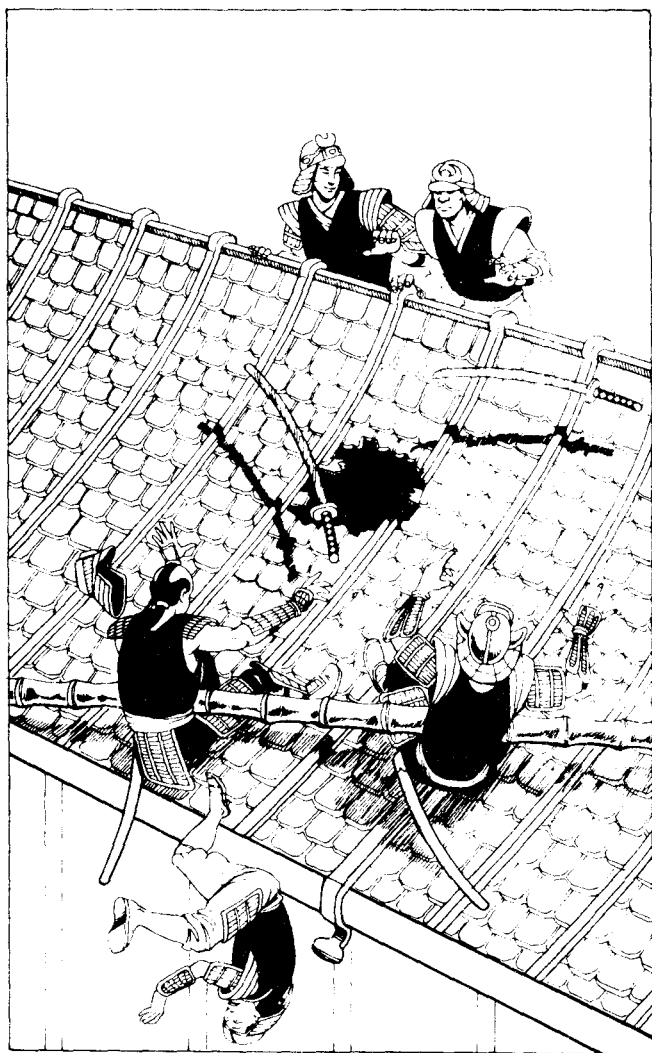
suo segnale a Haraku. Questi, con la sua voce imperiosa, vi ordina: «In piedi!» Vi alzate tutti un'altra volta, in segno di rispetto, per tornare definitivamente seduti ed attendere che il Maestro cominci.

Vai al **41**.

119

All'esatto scadere dei venti minuti sei di ritorno al quadrato, con indosso sia l'elmo che il tuo nero e luccicante *yoroi*. Completamente coperto dall'armatura, l'unica parte visibile del corpo è ancora il tuo viso. Persino le mani sono protette da guanti corazzati, il cui rivestimento è costituito da speciali lamine snodabili che consentono il movimento delle articolazioni. Dentro i guanti tutte le dita all'infuori dei pollici sono fasciate assieme: questo per impedire che possano separarsi e subire più facilmente delle fratture. Ma ovviamente quei pesanti guantoni non sono soltanto un espediente protettivo. Possono trasformare le tue mani - e quelle di Ghenzo - in micidiali pugni d'acciaio. Una volta all'interno del quadrato ti accorgi che il tuo avversario non è ancora arrivato. Al centro della pedana, protetto alle spalle da alcuni impassibili samurai dall'aspetto impeccabile, siede il principe Tomotada. A fianco sua figlia, la principessa Midori, che indossa uno splendido kimono rosso e oro - i colori delle insegne del suo nobile casato. Ti inchini profondamente dalla loro parte: prima al principe; poi al Maestro Yoshimura; quindi a Midori. Senti che lei ti segue con lo sguardo mentre ti giri verso il centro del campo di combattimento. A questo punto, sforzandoti di riportare alla mente una pratica rituale che ben di rado hai finora avuto occasione di eseguire, ti inginocchi sulla tua

postazione di partenza. Per primo il ginocchio sinistro, come vuole la tecnica *kenjutsu:* nel compiere qualsiasi movimento, infatti, bisogna che la spada sia sempre libera di essere estratta. In qualsiasi momento e per qualsiasi evenienza. Quindi, messo a terra anche l'altro ginocchio, ti appoggi all'indietro sulle gambe. È giunto il momento di prepararsi definitivamente. Bisogna raccogliere tutte le energie e liberare la mente da tutti i pensieri estranei al combattimento. La tecnica di concentrazione che prediligi è quella che si basa sul *kokyu,* o ritmo di respirazione. Ti sforzi di applicarla nel solito modo, ma la tua mente si rifiuta di collaborare; è impegnata a fare tutte le supposizioni possibili circa l'insolita presenza di Midori. L'hai incontrata solo in rare occasioni, per lo più cerimonie ufficiali; ma sin dalla prima volta qualcosa in lei ha subito attratto la tua attenzione. Qualcosa di strano, vorresti dire; non hai altro modo per definire la tua sensazione. Ella fa mostra di comportarsi sempre in perfetta osservanza di tutte le regole prescritte dall'etichetta, con grande educazione e affabilità di maniere. Ma tu sei quasi convinto che nasconda qualche grandissimo segreto, pur non essendo in grado, ovviamente, di immaginare quale. È una persona dotata di un'intelligenza superiore al comune; di questo, non c'è dubbio. Pur facendo in modo di tenersi sempre in disparte, osserva tutto ciò che le accade intorno con la massima attenzione. Desidereresti fare su di lei una buona impressione, e riuscire un giorno ad apprendere qualcosa di più sul conto di questa misteriosa principessa. Ma ecco arrivare Ghenzo, tutto bardato nella sua luccicante armatura color rosso fuoco. Alzando per primo il ginocchio destro, ti levi in piedi a fronteggiarlo.

Vai al **132**.

120

Pur facendo guizzare in aria il *bokken* ad un'incredibile velocità, Ghenzo non riesce ad essere sufficientemente veloce per parare il tuo fendente verticale alla testa. La tua spada si schianta con terribile violenza contro le maglie metalliche della sua armatura in corrispondenza del collo, incrinandola. Ma l'urlo di Ghenzo suona decisamente più come un'espressione di rabbia che di dolore. Un gran calcio a gamba tesa è la sua pronta risposta, e fai appena in tempo a scansarti con un balzo laterale per non essere colpito dal suo stivale corazzato. A dir poco stupito dalla sua reazione, ti vien da chiederti: *Ma è possibile che questo bestione non senta mai il dolore? Avrei fatto più male a una roccia!* Avendogli fornito il tempo di riprendere l'equilibrio, lo vedi pronto per un nuovo attacco: sembra intenzionato a usare il *bokken* come fosse una lancia . . .

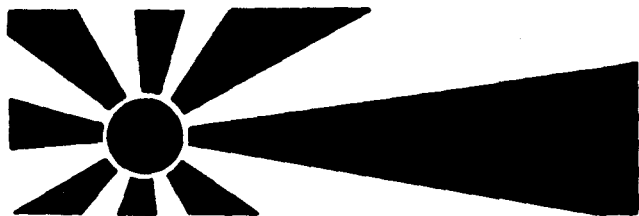
Vai al **150**.

121

Il palo piomba sul gruppetto di assalitori, respingendoli tutti in un sol colpo. Tre di essi rotolano giù lungo il tetto, e malgrado tutti i tentativi non riescono a fermarsi in nessun modo. Con un gran volo finiscono quindi a peso morto sui loro compagni giù nel cortile. Gli altri due sfondano col loro peso tegole, travi e impiantito del solaio e precipitano con un gran tonfo nell'aula sottostante. Indicando a Takeshi il grosso buco e sfoderando contemporaneamente il *bokken* per affrontare una seconda ondata di assaltatori, gli chiedi ridendo: «Come te la cavi a riparare tetti?»

Divertito, ti risponde: «Mi sa che domani due samurai di nostra conoscenza dovranno fare un corso accelerato . . .!»

Ti sei lasciato distrarre dal vostro scambio di battute, oppure hai mantenuto ugualmente i tuoi sensi bene all'erta? Lancia un dado e aggiungi il punteggio di Osservazione: se la somma è uguale o superiore a 20, vai al **153**.

Se invece è inferiore, vai al **137**.

122

Sia tu che Takeshi pensavate che molti attaccanti scegliessero di arrampicarsi sul muro di pietra grigia situato di fronte a voi. Invece i primi quattro giungono all'improvviso oltre il muro, praticamente in volo, lanciati a forza verso l'alto dai loro compagni. Con un urlo indemoniato assesti con la pertica un micidiale affondo al ventre di quello che, ancora in volo, è più sotto tiro. Hai messo a segno un bel colpo: il malcapitato viene respinto al di là del muro, mentre un altro viene costretto contemporaneamente alla stessa fine da Takeshi. Gli altri tuttavia riescono ad atterrare incolumi nel cortile. Ma neppure loro sembrano saper scegliere una strategia vincente: decidono imprudentemente di ignorarvi per attaccare Ghenzo alle spalle, ma prima di poter fare due passi cadono inesorabilmente sotto i vostri colpi.

Vai al **149**.

Ti volti per scrutare il sottobosco un'altra volta. Ti ci vuole qualche minuto, ma alla fine riesci ad individuare ciò che stavi cercando. Lontano, nella fitta boscaglia, non uno ma ben due loschi figuri si stanno lentamente dirigendo verso di te, inconsapevoli della tua presenza. Li osservi attentamente per un po'. Stanno trascinando per le zampe un cinghiale appena ucciso. Uno dei due porta in spalla un arco, mentre l'altro ha una spada appesa alla cintura. Le caratteristiche delle loro armi ti dicono che si tratta di due samurai, ma non di certo alle dipendenze del principe Tomotada! Gli abiti che indossano sono sgualciti e cenciosi, e il loro portamento rozzo e trasandato: sono indubbiamente due *ronin*, cioè soldati mercenari, spesso fuorilegge della peggior specie. Sai bene qual è il tuo dovere e non nutri a riguardo la benché minima esitazione. *Devo arrestarli per bracconaggio e sconfinamento e portarli a risponderne davanti alla giustizia. Se tenteranno di scappare, dovrò ferirli; e se continueranno ad opporre resistenza, sarò costretto ad ucciderli*. Ti prepari perciò ad intercettarli nel momento in cui si avvicineranno al cavallo, disponendoti con la massima cautela a scendere verso la radura. Ma all'improvviso un rumore di passi proveniente da dietro le tue spalle ti paralizza. Anche il tuo cavallo pare essersene accorto, così rimani immobile con tutti i sensi bene all'erta. *Dev'esserci qualcun altro in giro che ha appena scoperto il mio cavallo* pensi, *e non c'è dubbio che ora si stia chiedendo chi e dove sia il suo proprietario*. Inizi a pensare di esserti imbattuto in un'intera banda di fuorilegge; se così fosse, sei proprio in un bel pasticcio. Specialmente senza armatura! Fai allora dei rapidi calcoli: se attacchi rapidamente il bandito vicino

al tuo cavallo, i due *ronin* col cinghiale non riusciranno comunque a raggiungerti prima che passi qualche minuto. Inoltre, c'è la possibilità che dalla posizione in cui si trovano non siano in grado di sentire alcunché: a patto ovviamente di fare in modo che l'altro non abbia il tempo di strillare. Così, sfoderando *Kurodachi* senza fare alcun rumore, indietreggi cautamente verso il punto in cui hai lasciato legato il cavallo. Poi, con un gran balzo, ti lanci giù tra i cespugli. Ma ciò che ti appare alla vista, ancora in volo, ti lascia esterrefatto!

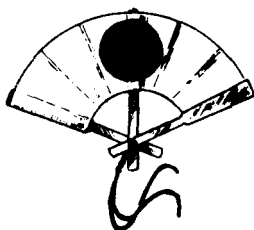
Vai al **63**.

124

Quasi senza far rumore il Ninja balza in aria, vibrando contemporaneamente un calcio a gamba tesa e un tremendo fendente con la sua *katana.* Sei sorpreso dei tuoi stessi riflessi, ma riesci a neutralizzare entrambi i colpi e immediatamente parti al contrattacco. Tempesti il tuo nemico con una micidiale scarica di fendenti ed affondi, e lui, per riuscire ad evitarli, è costretto ad indietreggiare fino a ritrovarsi contro la parete del costone roccioso. *Pare proprio che riuscirò a venirne fuori, alla fine!* pensi con sollievo, continuando implacabile a sfiancare il Ninja. Deviato a tua volta un suo attacco, sfrutti l'istante favorevole per un fendente rovescio a due mani. Ma il Ninja sembra aver avuto la tua stessa idea: le due spade cozzano l'una contro l'altra con violenza, ma la sua non sopporta il tremendo impatto, né il confronto con la resistenza di *Kurodachi.* Si spezza in due come un ramoscello di legno, lasciando il Ninja con in mano soltanto un ridicolo ed innocuo mozzicone. Disarmato e senza alcuna via di scampo il Ninja si ritrova così alla tua mercé, pressato contro la roccia.

I vostri sguardi si fissano per un istante e la sensazione che ti sfiora in quel momento è davvero strana. Ti sembra di aver già visto quegli occhi, in precedenza... Ma sai di non avere scelta. Non ti resta che uccidere colui che ha tentato di fare lo stesso con te. Ma sei sicuro di aver visto bene?
Lancia un dado e sommalo al tuo punteggio di Osservazione.

Se il totale è superiore oppure uguale a 22, vai all'**85**.

In caso contrario, vai al **99**.

125

Le parole ti escono chiare e precise, e il tuo tono è pieno di enfasi: «*Chomei Sensei No Dojo* mi ha reso pronto ad affrontare l'incarico assegnatomi. Sono onorato di poter quindi mettere le mie capacità e la mia vita al servizio del principe Tomotada per difendere i confini della nostra provincia». Fai terminare questa breve dichiarazione con un profondo e rispettoso inchino, ma ti accorgi immediatamente che Haraku appare sorpreso e dispiaciuto della tua decisione, anche se ne ignori il motivo. È il venerabile scrivano del *dojo*, tuttavia, ad essere visibilmente commosso dalle tue parole e ad intingere una seconda

volta la penna nel calamaio prima di aggiungere il tuo pronunciamento all'albo. Qualche minuto più tardi, con tua grande sorpresa, senti Ghenzo annunciare pubblicamente la sua scelta di voler seguire i corsi di addestramento straordinari. *Davvero strano* commenti dentro di te. *È sempre stato così smanioso di romper teste; avrei giurato che scegliesse il servizio attivo!* Giunge infine anche il turno di Takeshi, che ci mette un sacco di tempo prima di fare la sua scelta. Per fortuna, alla fine decide di seguire il tuo esempio ed opta per il servizio attivo.

Vai al **26**.

126

Come due vipere, tu e Ghenzo continuate a scagliarvi uno addosso all'altro, menando scariche furiose di colpi ravvicinati alla velocità del fulmine. Subito dopo vi separate di scatto, per cercare immediatamente un'altra apertura nella difesa dell'avversario e ritentare un altro attacco. Dopo un po' Ghenzo inizia a penetrare la tua guardia, per mezzo della sola forza bruta. Sebbene tu sia di gran lunga più veloce ti sembra di non farcela a colpirlo abbastanza duramente; e dopo non molto sei così esausto che il vantaggio della maggior rapidità, l'unico su cui per altro potevi fare qualche affidamento, è del tutto svanito. Ti senti inoltre non poco frustrato a causa della scarsità di spazio di cui disponi, e ti rendi conto che il combattimento sta ormai volgendo alla conclusione a te più sfavorevole. Ma, quel che è peggio, non riesci ad escogitare un modo per impedirlo! Anche Ghenzo è consapevole di quanto sta accadendo, come pure della sua innegabile superiorità, e proprio per questo ce la sta mettendo tutta per intensificare al massimo i colpi. *Ma da dove tira fuori tutte queste energie?* ti

chiedi allibito, proprio mentre eviti per un soffio un calcio ascendente; ma quando ti accorgi dell'inganno è troppo tardi: all'ultimo momento Ghenzo ha piegato il ginocchio e rigirato il piede, trasformando il colpo andato a vuoto in un micidiale calcio agganciato all'indietro. Tenti invano di sottrarti, ma il tallone del suo stivale corazzato sbatte violentemente contro il tuo elmo. Un urlo di dolore ti fuoriesce dalle viscere, mentre senti la testa inondarsi di magma infuocato. La sensazione ti si spande poi giù per la spina dorsale, le ginocchia cedono e crolli a faccia a terra nella ghiaia. Perdi così anche gli ultimi punti di Energia Vitale che ti erano rimasti.

Vai al **117**.

127

Recuperi ben 15 punti di Energia Vitale in seguito ad un'ottima dormita. Ricorda tuttavia che non ti è consentito in nessun caso avere un punteggio maggiore di quello con cui hai iniziato l'avventura. A darti il buongiorno, sul tuo cuscino c'è un altro *shuriken!* Esattamente uguale all'altro fatta eccezione per il colore: questo è infatti argentato. Ti lanci di corsa nel corridoio, e per poco non ti scontri con Takeshi: stava proprio correndo a dirti di averne trovato uno anche lui! Ebbene, sì: anche questa volta entrambe le camere erano chiuse dall'interno.

Vai al **36**.

128

Proprio quando pensi di riuscire a colpirlo, il Ninja esegue un agile salto e si sottrae al tuo insidioso attacco. Ti senti sopraffatto dalla sua abilità, e dall'incredibile agilità di cui continua a dare prova. Come in questo preciso momento, in cui lo vedi aggrappar-

si alla superficie della roccia e subito dopo lanciarsi un'altra volta in alto sopra la tua testa. *Com'è possibile combattere contro un avversario simile?!* ti chiedi sconcertato, voltandoti di scatto per fronteggiarlo nuovamente. Non hai ancora concluso questo rapidissimo movimento, che la sua spada ti ha lacerato la camicia e inciso dolorosamente il petto. Fortunatamente la ferita non è molto grave, e perdi soltanto 3 punti di E.V..

Se i punti che ti sono rimasti sono 18 o più, vai al **135**.

Se invece sono di meno, vai al **23**.

129

Cercando di riguadagnare l'iniziativa, Ghenzo parte all'attacco. Le sue braccia, coperte da placche d'acciaio, sono protese all'infuori come due magli meccanici. Indietreggi con un balzo per sottrarti a quella possente minaccia, e quando ti è arrivato quasi addosso gli assesti con due mani un colpo alla testa. Apparentemente Ghenzo non ha subìto un gran danno, e prosegue inarrestabile la sua carica dirompente. Vieni scaraventato all'indietro, ma nella caduta riesci a calciare una gamba all'infuori e colpire con lo stivale la sinistra di Ghenzo, che perde l'equilibrio e . . . ti cade addosso sulla schiena con tutto il suo peso: perdi 5 punti di Energia Vitale. Rimasto quasi senza fiato cerchi immediatamente di svincolarti, ficcandogli un paio di secche gomitate nei fianchi. Ma lui non esita a rispondere e ti colpisce con due pugni prima che tu riesca a liberarti. Mentre siete entrambi impegnati a rimettervi in piedi, si rivolge a te con aria spavalda: «Sei ormai a pezzi, Kurasai. Perché non ti arrendi?» Per tutta risposta scatti in posizione da combattimento, guardandolo dritto negli occhi e

tentando di nascondere quanto in realtà ti senti sfinito e dolorante. All'interno del tuo *yoroi* sei ridotto ad uno straccio inzuppato di sudore, e cominci a temere di non riuscire a resistergli ancora molto a lungo. *Se non riesco a scoprire al più presto un suo punto debole* pensi disperato, *finirà per massacrarmi.* Non puoi far altro, infatti, che affidarti ad un ultimo, rapido ed acuto esame delle condizioni del tuo avversario, sperando di cogliere qualche segnale di debolezza: lancia un dado e sommalo al tuo punteggio di Osservazione.

Se il risultato è un numero superiore o uguale a 20, vai al **106**.

Altrimenti, al **112**.

130

Fai in modo di mantenerti ad una distanza di sicurezza da Ghenzo, per riprendere fiato e prepararti ad attaccare. Hai intuito un'apertura nella sua guardia, e fai partire un velocissimo fendente col *bokken* impugnato a due mani.

Verifica l'efficacia di questa mossa lanciando un dado e sommandolo al tuo punteggio di *kenjutsu:* con un totale di 23 o più vai al **165**. Altrimenti, vai al **138**.

131

Senza perdere un solo istante balzi in piedi gridando: «Non muovetevi, traditori!» Colti completamente alla sprovvista, i due *ronin* mollano il cinghiale, e tremando Hiyashi alza su di te uno sguardo atterrito. Il gigante, invece, dopo aver dato una rapida occhiata in giro, ti fissa baldanzoso: «Chi osa parlare così ad Ogawa?»

Non esiti a rispondergli a tono e con disprezzo: «Vi accuso entrambi di alto tradimento nei confronti della provincia di Hakata e contro lo stesso Giappone, per aver aiutato i barbari della Mongolia. Arrendetevi; o porterò le vostre teste al principe Tomotada!» Tentando di imbracciare l'arco, Hiyashi esclama furioso: «Sa tutto!». Ogawa mette immediatamente mano al suo *no-dachi* e lancia un bestiale urlo di battaglia. Tu sei già in aria con le ginocchia flesse per assorbire l'impatto dell'atterraggio. Con un guizzo fulmineo affondi la tua spada nel corpo di Hiyashi ancor prima di toccare terra, uccidendolo all'istante. Voltandoti immediatamente dall'altra parte, sei pronto ad affrontare Ogawa.

Vai all'**8**.

132

Sensei Haraku si dirige verso il centro del quadrato, fermandosi a metà strada fra te e Ghenzo. Benché non indossi l'armatura porta comunque appesa alla cintola la sua *katana*, in segno della sua autorità e della qualifica di arbitro. Gli altri quattro *sensei* si pongono invece agli angoli del campo. Quello è infatti il posto dei giudici di gara durante il combattimento. Le istruzioni di Haraku per voi due sono semplici e concise: «Lealtà e precisione. Il combattimento avrà termine al mio segnale». Tu e il tuo avversario vi inchinate simultaneamente, prima verso Haraku e poi in direzione di ciascun giudice; infine tra di voi. Le formalità sono adesso praticamente espletate. Un attimo di assoluto silenzio e poi ecco giungere l'ordine di Haraku: «Prendete posizione!» Fai scivolare lentamente il piede destro all'indietro; poi ti metti di fianco. Con le braccia tenute in modo da proteggere le costole, alzi le mani e stringi stretti i

pugni. In questo modo e con la maggior parte del peso appoggiato all'indietro, sei in grado di girarti, parare un colpo o colpire in qualsiasi direzione senza perdere mai l'equilibrio. Dalla stretta feritoia del tuo elmo osservi Ghenzo con la massima attenzione: morbido sulle gambe e pronto a scattare, tiene il braccio destro in avanti col gomito piegato all'insù e la mano nella classica posizione tesa, mentre il braccio destro è trattenuto al petto per difesa. I vostri sguardi si incontrano e subito sei in grado di fare le tue previsioni: *Non c'è dubbio, partirà immediatamente all'attacco.* In quel preciso istante, ecco Haraku: «Date inizio al combattimento!» Al segnale, Ghenzo parte con un urlo selvaggio e mira immediatamente al tuo collo. Non ti sposti di un millimetro e aspetti invece l'ultimo istante, quando cioè non gli sarà più possibile cambiare la traiettoria del braccio.

Oltre ad aver bisogno di tutto il tempismo e la coordinazione possibili, dovrai impiegare anche tutte le tue energie fisiche per opporti alla carica di quel ciclone: lancia un dado e sommalo al tuo punteggio di Potenza. Se totalizzi un numero maggiore o uguale a 18, vai al **202**. Se invece il risultato fosse inferiore, vai al **142**.

133

Quando la taverna si profila all'orizzonte Ghenzo, che sta bestemmiando contro di te, il cavallo e persino la strada, si ritrova staccato ancora di più. Sei tu a mantenere la testa fino al cortile della taverna

dove, ancor prima che il cavallo si sia fermato del tutto, balzi giù di sella. Con uno scatto sali la breve rampa di scale che conduce alla veranda d'ingresso del locale. Giunto all'ultimo gradino, alzi le braccia in segno di vittoria: un passo oltre la porta, ed hai vinto la sfida. Ma la sicurezza si trasforma subito in un'indicibile sorpresa quando, voltandoti raggiante, vedi Ghenzo, ancora al galoppo, determinato a lanciarsi su per gli scalini. Il cavallo però si blocca di scatto, alzando una fitta nube di polvere: urlando atterrito Ghenzo viene violentemente sbalzato di sella e proiettato in alto, sopra la tua testa. Infila in volo la porta - fortunatamente aperta! - ed atterra con tutto il suo mastodontico peso su un tavolo, schiantandolo in mille pezzi. Scuotendo ironicamente il capo in segno di disapprovazione, ti dirigi con passo lento in suo soccorso e lo aiuti a rialzarsi. Tutto rosso in viso per la paura e la vergogna, si sta ancora togliendo la polvere di dosso quando gli altri fanno irruzione nel cortile urlando e sghignazzando come forsennati. I pochi avventori presenti, ancora troppo sconvolti per riuscire ad aprire bocca, rimangono immobili e con gli occhi sgranati dallo spavento. Rivolgendoti agli ancor più sconvolti proprietari, chiedi in tono educato, come se niente fosse accaduto: «Da mangiare e da bere per tutti, per favore . . . e un tavolo tranquillo».

Vai al **148**.

134

La nera lama di *Kurodachi* affonda in profondità nel corpo di Ogawa, penetrando dirompente attraverso le placche di un fianco della sua corazza. Nella penombra della foresta non è neppure riuscito ad accorgersi della direzione del colpo, e con un ultimo, straziante

urlo di dolore il gigantesco delinquente stramazza al suolo con le mani ancora strette intorno all'impugnatura del suo *no-dachi.* Col cuore che ti batte all'impazzata inizi un giro di ricognizione nella zona, in cerca di altri banditi nascosti nei paraggi. Ma dato l'esito fortunatamente negativo, torni indietro verso il cavallo di Midori.

Vai al **115**.

135

La sequenza di scontri che si susseguono con incredibile velocità e dispendio di energie da parte di entrambi ti vede impegnato al massimo delle tue possibilità. Oltre alla fatica e alla difficoltà estrema di evitare i suoi insidiosissimi fendenti, ti è pure assai arduo distinguerlo dalle tenebre, tutto ammantato di nero com'è. Per fortuna la sua spada, d'acciaio scintillante, rimane sempre visibilissima. È lui, semmai, ad avere qualche problema con la lama nero cupo di *Kurodachi!* Ciò nonostante sembra in grado di sottrarsi, scansare o parare anche i tuoi colpi più potenti ed ingannevoli; spesso, proprio all'ultimissimo istante. Non hai mai visto in vita tua una simile padronanza del *kenjutsu.* L'assoluto controllo dell'arma

e l'economia di movimenti sono a dir poco incredibili. In questo preciso istante eccolo spostare il peso sulle gambe: sai di doverti concentrare per respingere un altro, imminente attacco.

Se i due o più *shuriken* che ti sono stati recapitati erano tutti dorati, vai al **144**; altrimenti, vai al **124**.

136

Hiyashi, il *ronin* dalla voce stridula, esclama sprezzante: «Puah! Kublai Khan è soltanto un mito. Se pensi di saperla così lunga, Ogawa, allora spiegami cosa stanno combinando questi Mongoli!»

Prima di rispondergli, Ogawa sputa a terra: «Non ne ho idea. So soltanto che mi hanno pagato, e questo mi basta. E adesso, andiamocene di qui» aggiunge sogghignando. «Non c'è molto da spendere, in una foresta!» Si caricano quindi in spalla la loro roba, e dal rumore di pentolame capisci che si stanno portando dietro tutti i loro averi. Così stracarichi, pensi, ti sarà facile aver la meglio su di loro. Iniziano a salire lungo il costone della radura, dove il cavallo di Midori è ancora legato. Dal rumore dell'erba frusciante capisci che stanno trascinando il cinghiale per le zampe. Proprio nell'istante in cui compaiono alla tua vista, Ogawa, grosso e robusto come un orso, afferra il suo compagno per una spalla.

«Che c'è?» sussurra Hiyashi.

Ogawa fa un gesto con la mano: non hai bisogno di

vedere cosa sta mostrando per capire che si tratta del cavallo di Midori.
Hiyashi sgrana gli occhi eccitato. «Stanotte cavalchiamo da signori, eh?»
Ogawa lo zittisce immediatamente con una severa occhiata: «Nient'affatto, razza di imbecille! Quell'emblema rosso e oro significa che il cavallo appartiene al principe Tomotada, e dove c'è uno dei suoi uomini ce ne sono sempre anche degli altri. E, guarda caso, noi ci troviamo proprio sulle sue terre! Dobbiamo andarcene di qui immediatamente». Silenziosi e circospetti, invertono il senso di marcia e si dirigono verso la sporgenza rocciosa dietro la quale ti nascondi. A questo punto sei costretto a considerare in velocità le diverse possibilità di azione. Se credono davvero che ci siano altri samurai nelle vicinanze, allora potrebbe darsi che si arrendano subito, nel caso tu decida di affrontarli. E comunque non dovrebbe essere troppo difficile sottometterli. Ma ecco qualcosa a cui non avevi pensato: senza armatura qualsiasi combattimento con la spada può diventare pericoloso, anche il più facile; e c'è inoltre la possibilità che questi due fuorilegge siano più abili di quanto tu supponga. E se decidono di dividersi, in modo che uno di loro possa correre ad avvertire i Mongoli? Sì, ma avvertire di cosa? Forse dovresti invece pedinarli, per tentare di scoprirlo . . . Oppure, se gli tendi un'imboscata, è probabile che non abbiano il tempo né di combattere, né di fuggire . . .

Se vuoi alzarti in piedi ed affrontare direttamente i due traditori, vai al **131**.

Se stai pensando di tender loro un'imboscata, vai al **185**.

Se hai deciso di pedinarli, e attendi quindi che oltrepassino il tuo nascondiglio, vai al **188**.

137

«Attento!» esclama Takeshi, per avvertirti di un'improvvisa raffica di canne. Scagliate dai samurai in basso, arrivano sibilando tutte in mucchio. Chinandoti istintivamente riesci ad evitarne due, ma un'altra ti colpisce in pieno petto. Prima ancora che tu riesca ad avvertire il dolore, un'altra ancora ti prende di punta all'interno della coscia destra, facendoti perdere l'equilibrio. Inizi così a scivolare pericolosamente verso il bordo del tetto, e perdi 6 punti di Energia Vitale. È per un soffio che riesci a farcela, aggrappandoti nel buco di una tegola mancante dell'ultima fila. Afferrarti alla trave perimetrale del tetto, per rimetterti rapidamente in piedi, è a quel punto un gioco da ragazzi.

Vai al **103**.

138

Esegui un rapido ma cauto affondo, tirando un semplice colpo trasversale. Ghenzo alza immediatamente la guardia: prima ti intercetta il colpo e poi, ruotando rapidamente il polso, scende in picchiata col suo *bokken* mirando alla tua gamba tesa di sotto. Fai un salto all'indietro ma non riesci ad essere abbastanza veloce da evitare la botta al ginocchio. Sottrai 5 punti di Energia Vitale dal tuo punteggio attuale. Malgrado la tremenda fitta riesci a non perdere l'equilibrio e a mantenerti in piedi.

Vai al **218**.

139

Alla fine arriva Ghenzo, e ti si para davanti protestando per l'insincerità del tuo simbolico *seppuku*. Decidi di non dar bada ai suoi commenti non solo per evitare un'oziosa discussione, ma anche perché ti

pare di scorgere sotto i suoi rimproveri una malcelata approvazione. Per parte tua sei convinto di non aver mai visto un guerriero più temerario e più forte di Ghenzo. Egli ricambia il tuo silenzio con una rapida occhiataccia, per poi seguitare a fissarti con durezza. Sai fin troppo bene che non c'è speranza per voi due di riuscire un bel giorno a comprendervi, ma ti è anche chiaro che d'ora in poi potrete almeno accettarvi nel rispetto delle vostre diversità. Lentamente su entrambi i vostri volti compare un'impercettibile smorfia d'intesa; ma Ghenzo si sottrae subito al tuo sguardo, si volta di scatto e inizia ad inveire come un demonio contro coloro che gli sono andati addosso con quel tronco, sotto l'arcata, giurando un'incredibile vendetta.

Se lo *shuriken* che hai trovato sul cuscino era dorato, vai al **127**.

Se invece era color argento, al **15**.

140

Chiamando a raccolta tutte le tue forze allunghi con un guizzo il braccio sinistro per bloccare il colpo di Ghenzo, ma i muscoli ti cedono sotto la sua dirompente forza distruttiva. Reso ancor più micidiale dal guantone corazzato il taglio della sua mano ti si abbatte nell'incavo della spalla, tramortendoti l'intero braccio. Senza lo *yoroi* avresti senza dubbio riportato una grave lussazione, se non una vera e propria frattura della spalla. Perdi 5 punti di Energia Vitale. Nonostante il dolore gli sferri un diretto al mento, che lo colpisce in pieno facendogli scricchiolare le vertebre del collo e ribaltandogli la testa all'indietro. Vi trovate così distanziati; subito, tenendosi la testa con una mano, Ghenzo emette un urlaccio rabbioso e agita contro di te l'altro pugno in segno di vendet-

ta. Ora sai che non smetterà di combattere fino a che uno di voi due non stramazzerà a terra privo di sensi.

Vai al **198**.

141

Ti porti dall'altra parte del ponte e passi sotto un'imponente arcata. Tenute insieme soltanto da cavicchi di legno, le sue vetuste travi sono ancora perfettamente incastrate l'una all'altra: un vero esempio di forza e durata nel tempo ottenute con semplicità. Rigido e dolorante dal combattimento di ieri, arrivi al centro della fila di scalini. Segnate in profondità, vedi le tracce del passaggio degli innumerevoli visitatori che questo solenne luogo di culto e meditazione ha avuto nel corso della sua plurisecolare esistenza. A dispetto della tua espressione esteriore di calma, stamane il luogo non riesce a trasmetterti la serenità di cui ti è sempre sembrato circonfuso: dentro di te senti regnare nervosismo, ansia e agitazione per il tuo incerto futuro. Ti ritrovi così nell'atrio. I tuoi occhi si adattano con fatica alla scarsità di luce all'interno del tempio, appena rischiarato da pochi e tenui raggi di sole che penetrano da alcune piccole finestre in alto sul muro ad est. Ti togli i sandali per lasciarli nell'atrio; poi, appoggiando i piedi nudi sul freddo pavimento di pietra levigata, ti inchini al Maestro che già ti stava aspettando. Attraversi l'ampia sala e ti dirigi verso quell'uomo dal venerabile aspetto; è seduto a terra su un tappeto davanti ad un basso tavolino, e sta mescolando il tè in un bollitore di terracotta. Malgrado tutto lo sforzo per nasconderlo, un lieve tremore nella voce tradisce il tuo nervosismo: «Buon giorno, Maestro Yoshimura». Il Maestro allunga una tazza verso di te: «Benvenuto, Kurasai Hi-

denaga». Il suo viso, normalmente duro e impenetrabile alle emozioni, viene rotto per un istante da un fremito. Istintivamente lo attribuisci all'imbarazzo per lo spiacevole compito che ritieni stia per assolvere nei tuoi confronti. Accettando il tè, ti inginocchi sul tappeto di fronte al vecchio. «Ti senti bene, Kurasai?» ti chiede dubbioso, riferendosi allo scontro di ieri.

«Ieri, dopo il combattimento, il dottor Tarahito mi ha fatto una rapida visita. Mi ha detto che mi sentirò rigido e dolorante per diverse settimane, ma che non devo preoccuparmi per le ferite perché non sono gravi».

«Bene. Molto bene». Socchiudendo gli occhi, il Maestro reclina leggermente il capo all'indietro, scaldandosi le mani con la tazza bollente. «Ghenzo Taira è un avversario di tutto rispetto, Kurasai, e pertanto la tua sconfitta non mi è giunta inaspettata; tuttavia non credevo che potesse essere così severa. Hai dimostrato una carenza di controllo che direi davvero preoccupante. Devi aver intuito il tuo crollo ben prima della fine del combattimento, e tuttavia non hai fatto niente per evitarlo».

Pur sapendo quanto abbia ragione, ti lasci sopraffare dalla stessa vampata di frustrazione che ti ha colto ieri, alla fine del duello, ed esplodi: «Ma che cosa potevo fare, in uno spazio così ristretto come quello del quadrato?»

«Non sei stato pressante nei tuoi ultimi attacchi, né ti sei ritirato in tempo. Un samurai non deve lasciarsi dominare dal suo avversario nel modo in cui Ghenzo ha potuto dominare te». Dopo una breve pausa, il Maestro beve un altro sorso dalla sua tazza. Ti senti sul punto di scoppiare per davvero, ma con grande sacrificio riesci a mantenere il controllo di te

stesso: sai bene che anche le tue reazioni di oggi possono avere una certa influenza sulle decisioni del Maestro.

Vai al **180**.

142

All'ultimo istante fai scattare in alto il braccio destro, per bloccare la mano tesa di Ghenzo che si sta abbattendo su di te. Ma sei dannatamente in ritardo: il suo guanto d'acciaio ti si schianta sulla spalla sinistra. Il dolore è allucinante, benché in quel punto sotto la corazza l'imbottitura sia molto spessa; ed è solo grazie a tutti questi anni di duri e severi allenamenti che sei riuscito ad evitare di farti colpire al collo. Sottrarre le parti più vulnerabili del tuo corpo a colpi che potrebbero facilmente esserti fatali è diventato ormai parte integrante del tuo istinto di sopravvivenza: nell'attimo stesso in cui hai tentato di parare il colpo di mano di Ghenzo, il tuo collo si è automaticamente piegato da una parte. Tuttavia devi sottrarre 5 punti di Energia Vitale dal tuo valore attuale.

Ghenzo è però già pronto a colpire un'altra volta: se vuoi prepararti a bloccare il suo attacco, vai al **162**; se invece preferisci partire subito al contrattacco, vai al **98**.

143

Proprio mentre state per lanciarlo ti senti inaspettatamente scivolare, e per tentare di mantenerti in equilibrio sei costretto a lasciar andare l'estremità del palo: così i due samurai più vicini a te hanno tutto il tempo di riuscire a saltarci sopra. Tuttavia gli altri tre vengono centrati in pieno: la lunga e pesante asta li fa ruzzolare giù dal tetto e cadere nel cortile in

mezzo agli strilli dei compagni. Immediatamente sguaini il tuo *bokken* e ti avventi contro il samurai più vicino, ma sfortunatamente è lui ad andare a segno per primo. La sua spada di legno nelle costole ti strappa un urlo di dolore, come pure 4 punti di Energia Vitale. Il suo compagno non aspettava altro che vederti in difficoltà per dargli man forte, e ti è addosso anche lui. «Resisti, Kurasai!» urla Takeshi, accorrendo in tuo aiuto. Con un'azione combinata sferrate ciascuno un poderoso calcio laterale ai due attaccanti, mandandoli entrambi a gambe all'aria. Cadendo rovinosamente nello stesso istante, e nella stessa zona di tetto fra due travi, lo sfondano con il loro peso e precipitano nell'aula di sotto. Il fragore è assordante, e il buco che lasciano aperto è tanto grande che sarebbe facile farci passare un bufalo! «Sei bravo a riparare tetti, Takeshi?» gli gridi, sforzandoti di continuare a tenere gli occhi bene aperti in attesa del prossimo attacco, ma incapace di soffocare una sonora risata. Sghignazzando, ti risponde: «Stai sicuro che dovremo imparare a farlo, domani!»

Ma sei proprio certo di non esserti lasciato distrarre da quest'ultima scenetta? Lancia un dado e sommalo al tuo punteggio di Osservazione: se hai totalizzato un numero superiore o uguale a 20, vai al **153**. In caso contrario, vai al **137**.

144

Senza produrre alcun rumore il Ninja balza in aria, sferrando simultaneamente un calcio ed un colpo con la sua *katana*. Ma rimani ancor più sorpreso di lui quando, agendo praticamente di puro istinto, riesci a bloccarglieli entrambi. Non ti lasci certo sfuggire questo vantaggio, ed immediatamente lo aggredisci con una raffica di colpi di ogni tipo, puntando a

metterlo con le spalle al muro contro la parete di roccia. *Forse che stavolta ce la faccio davvero!* esclami a te stesso. Pari un colpo del Ninja e fai partire *Kurodachi* in un fendente incrociato a due mani, ma anche il tuo sorprendente avversario sembra aver scelto la stessa mossa. Un'altra volta, quindi, le vostre due lame cozzano l'una contro l'altra; ma la sua non è in grado di reggere né alla violenza di un simile urto, né al confronto con *Kurodachi:* con un rumore sordo e secco, la sua arma cede poco più in alto dell'impugnatura, lasciando il Ninja con in mano soltanto un esiguo moncone. Strabuzzando gli occhi molla ciò che resta della sua spada, ed indietreggia fino a bloccarsi contro la parete della scogliera. Incontri allora il suo sguardo atterrito e, per un brevissimo istante, avverti la sensazione di averlo già veduto. Quest'emozione ti coglie del tutto impreparato, e senti qualcosa di assai simile al dispiacere mentre carichi indietro *Kurodachi* per finirlo.

Lancia un dado e sommalo ai tuoi punti di Osservazione: se il totale è un numero uguale o maggiore di 17, vai all'**85**; se è inferiore, vai al **99**.

145

Seduto tutto solo nel giardino del Maestro, attendi nervosamente. Alla fine, eccolo di ritorno. Lentamente, si siede; poi, guardandoti in faccia, dice: «Hai l'aria preoccupata, Kurasai».

I tuoi pensieri ritornano ad Ogawa e, dubbioso circa la reazione del Maestro, gli dici esitante: «Oggi . . . ho affrontato un difficile combattimento, dal quale alla fine ho sentito di dover fuggire. So bene che per me era questione di vita o di morte, ma so anche che il codice samurai dice chiaramente - e senza ammettere eccezioni - che indietreggiare davanti al nemico

è uno dei più gravi disonori. E io dovrei essere un samurai . . .» Quindi, caricando istintivamente la voce di un tono interrogativo, aggiungi: «Maestro, sono stato davvero così vigliacco, a scappare?»
Il vecchio, reclinando indietro il capo, abbozza un sorriso indulgente: «Solo uomini molto audaci o molto stolti non fuggono mai davanti al pericolo, mentre i saggi e i codardi invece, scappano. Che tipo d'uomo è allora colui che sa fare entrambe le cose? Considera il fatto che sei ancora vivo, prima di darti una risposta». Annuisci con un cenno del capo, anche se non sei così sicuro di aver compreso del tutto ciò che il Maestro intendeva dire.

Vai al **225**.

146

Formulato così il tuo piano, agisci senza esitazioni: un balzo in avanti, e fingi un pugno sinistro bello alto per meglio distogliere l'attenzione di Ghenzo dai tuoi piedi. Al suo primo cenno di reazione, fai scattare tesa in fuori la gamba destra con tutta la tua forza.

L'esito di questa mossa audace dipenderà, oltre che dall'energia che saprai impiegare nell'eseguirla, anche dalla tua fortuna: lancia un dado e sommalo al tuo punteggio di Potenza. Se hai totalizzato una somma di 18 o più, vai al **206**; altrimenti, vai al **172**.

147

In piedi, al centro del quadrato, Ghenzo ha sul volto un'espressione di confusa incredulità. Per un momento temi che stia per lanciarsi fuori dal campo per attaccarti. Completamente sfinito come sei, ti senti male alla sola idea di essere incalzato un'altra volta. Prima tuttavia che Ghenzo abbia il tempo di deci-

dersi, *Sensei* Haraku è già dietro di lui a stringergli una spalla con la mano, per fermarlo. «Il combattimento è finito» dichiara ad alta voce. «Kurasai Hidenaga si arrende ed il vincitore è pertanto Ghenzo Taira!» Sprizzando orgoglio da tutti i pori, Ghenzo si inchina pomposamente ad Haraku e poi, a turno, verso ciascun giudice di gara. Quindi al Maestro e al principe Tomotada e per finire, ruotando tutta la sua mastodontica figura verso la principessa Midori, rivolge a lei l'inchino più profondo e cerimonioso. Ancora col fiato grosso, rientri lentamente nel quadrato proprio mentre Ghenzo sta uscendo. Nel fuoco che i suoi occhi sembrano sprigionare, puoi facilmente leggere ciò che non dice ad alta voce: *Vigliacco!* Sai bene che è a dir poco inferocito nei tuoi confronti, in quanto non gli hai dato la possibilità di sconfiggerti nel modo convenzionale. *Ma almeno* dici a te stesso, *non sono là, lungo disteso con la faccia nella ghiaia e ridotto in poltiglia.* I tuoi inchini riescono indubbiamente meno eleganti di quelli di Ghenzo, visti i dolori e la fatica che ti costa il più piccolo movimento. Per una frazione di secondo hai la netta sensazione che Midori ti rivolga, con un cenno del capo, un impercettibile segno di approvazione. *Che strano* pensi. *Perché mai dovrebbe approvare ciò che indubbiamente sarà sembrato a tutti una vigliaccheria?* Ma subito ti senti preso dai dubbi. *Devo essermelo immaginato. È molto più probabile che non si sia neppure scomposta . . .* Takeshi ti accoglie con un sorriso rincuorante quando ti siedi al tuo posto accanto a lui: «C'è stato un momento in cui pensavo di doverti riportare a casa in spalla» ti dice per burla, cercando di sdrammatizzare l'accaduto.

«L'ho pensato anch'io» rispondi in tono sconsolato. «Resti fra noi, sono assolutamente convinto che hai

fatto la cosa più giusta!» ti dice risoluto.
«Grazie, Takeshi; ma sono molto deluso. Se avessi combattuto soltanto un po' meglio, sicuramente non sarei stato costretto a battermela come un coniglio».

Vai al **151**.

148

Dopo esservi rimpinzati di tutte le buone cose che hanno resa famosa quella taverna, Ghenzo e alcuni altri decidono di trattenersi un altro po' a chiacchierare, bere vino di riso e sgranocchiare ancora qualcosina fino alla chiusura del locale. Tu e gli altri salutate il gruppetto di tiratardi, vi alzate da tavola e, pagata la vostra parte di conto e ringraziato l'oste, vi avviate ai cavalli giù nel cortile. Balzato in sella, chiedi se non ci sia qualcuno a cui andrebbe di ritornare indietro passando per i boschi. Ma nessuno sembra accogliere la tua proposta troppo di buon grado. Takeshi si giustifica dicendo: «Così sazio, e tutto a pezzi come mi sento, credo sia meglio prendere la strada più tranquilla!» e gli altri sembrano essere più o meno dello stesso parere. Sorridendo, guidi allora il tuo cavallo fuori sulla strada, seguendo il tuo amico. «Beh, se è così, vuol dire che me ne andrò da solo; un po' sulla strada ed il resto nella foresta». Detto questo, senza insistere oltre né fare troppi complimenti, lanci il cavallo al galoppo giù per la via maestra. Scuotendo la lunga criniera di riccioli neri la bestia sembra felice di correre, almeno quanto tu lo sei di cavalcare. Dopo una breve scorrazzata a tutta velocità lo fai rallentare al trotto; poi al passo e, salutati gli altri in lontananza, prendi una specie di sentiero che si confonde presto nel fitto della foresta.

Vai al **108**.

149

Una seconda ondata di assalitori riesce presto ad issarsi oltre il muro di cinta del cortile. Mostrando più accortezza dei loro compagni che li hanno preceduti, questi quattro decidono di attaccarti subito puntando sulla loro superiorità numerica: lancia un dado e sommalo al tuo punteggio di *kenjutsu.*

Se totalizzi almeno un 23, vai al **100**.

Se invece la somma risultasse inferiore, vai al **171**.

150

Non ti è difficile stornare il suo colpo, ed addirittura assestargli una bella botta dietro la testa. Ma lui, spinto dall'impulso della sua stessa rincorsa, non si ferma: ti travolge con tutto il suo peso e ti scaraventa a terra. Ma tu molli un calcio mirando alle sue gambe. Peccato, il solo risultato che ottieni è quello di fartelo stramazzare addosso! Il suo peso mastodontico ti piomba proprio sul braccio destro. Lancia un dado per determinare il danno subìto, sottraendolo al tuo punteggio di Energia Vitale. Fin troppo consape-

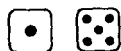
vole del grande vantaggio che Ghenzo avrebbe in un corpo a corpo a terra, ti divincoli immediatamente liberando con forza il braccio. Mentre entrambi vi state rimettendo in piedi, Ghenzo prorompe altezzoso: «Sei proprio ridotto male, Kurasai! Perché non ti arrendi alla mia superiorità?» Tentando di nascondere quanto in realtà ti faccia male il braccio, gli alzi contro il *bokken* in tutta risposta. Ma anche lui, benché non ne mostri alcun segno, è rimasto senza dubbio ferito dalla tua mazzata.

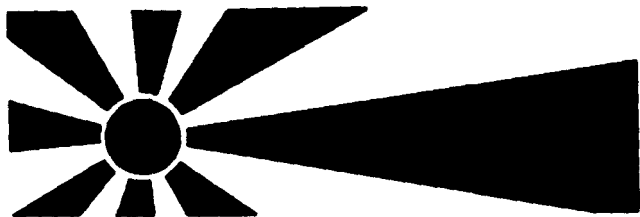
Ora, se scegli di attaccarlo di nuovo, vai al **104**.

Se invece pensi che il tuo piano non possa funzionare e vuoi tenerti sulle difensive, vai al **154**.

Oppure ancora, se vuoi lasciare la scelta della prossima mossa al tuo avversario, vai all'**84**.

151

Al mattino seguente ti risvegli nella tua stanza, con l'aria fredda del primo mattino che ti accarezza il viso. I muscoli, indolenziti, ti fanno molto male; e insieme con le innumerevoli ferite, abrasioni e contusioni, ti ricordano che il combattimento con Ghenzo è stato tutto fuorché un sogno. Ciò nonostante ti senti complessivamente meglio di ieri sera. Sono 10,

infatti, i punti di Energia Vitale che hai riguadagnato con questa notte di sonno. Ricorda tuttavia che non ti è consentito in nessun caso di ritrovarti con più punti di quanti ne avevi all'inizio della tua avventura. Stentando ancora a crederci, ripensi al combattimento di Takeshi: *È stato davvero grande. Riuscire a battere Yuzo praticamente senza più armatura addosso! Erano ormai settimane che gli continuavo a ripetere di farla riparare.* Gli occhi ti vanno istintivamente al tuo povero *yoroi*, tutto graffi ed ammaccature. Vederlo in questo stato ti fa ancora più male; così volti la testa sul cuscino dall'altra parte e . . . il cuore ti salta in gola quando sulla guancia senti inaspettatamente un tocco di gelido metallo.

Vai al **169**.

152

Schizzando al galoppo davanti ai tuoi compagni gli urli queste parole: «Accetto la sfida, Ghenzo, se pensi di riuscire a tenerti in groppa al cavallo!» Già lontani, dietro di te, li senti tutti strillare assatanati, scandendo le sillabe e battendo le mani: «Ga-ra; Ga-ra!» Ghenzo ti è già alle calcagna: allora ti chini in avanti ad abbracciare il collo del cavallo e lo inciti ad accelerare al massimo, ma inesorabilmente Ghenzo riesce ad affiancarti. Il rumore degli zoccoli

sul terreno è assordante, e all'avvicinarsi di due simili cicloni i malcapitati passanti sono costretti a buttarsi in tutta fretta oltre il ciglio della strada. Avvolti in una nuvola di polvere, non molto più indietro, il resto dei vostri compagni vi segue a ruota, senza smettere di aizzare sia l'uno che l'altro con le urla più allegre e selvagge.

Vai al **133**.

153

Del tutto inaspettata, dal basso giunge all'improvviso una raffica di canne di bambù. «Attento, Takeshi!» urli al tuo amico, intercettandone contemporaneamente due ed abbassandoti sulle gambe per evitare le altre; ma Takeshi non è altrettanto pronto, e ne prende una in pieno petto. Perde l'equilibrio e scivola giù lungo il tetto: evita di finire di sotto ficcando il guantone sinistro nello spazio lasciato da una tegola mancante, e riesce così, dopo una penzolata da brivido, ad issarsi nuovamente in piedi.

Vai al **103**.

154

Ecco una finta di Ghenzo: fende l'aria con il *bokken* prima di attaccare da un'altra direzione. Blocchi il colpo, scatti agilmente da un lato e aspetti la sua prossima mossa. Concentrandoti al massimo ti sforzi di studiare ogni suo minimo movimento, sperando di poter cogliere qualche suo punto debole. Ma purtroppo, niente da fare. La gigantesca creatura avanza un'altra volta, agitando la spada a destra e a sinistra per indurti a colpirlo. La tua reazione invece è quella di schivare i colpi e scansarti da un lato, rifiutandoti di rispondere alla provocazione. Ma Ghenzo non molla; continua ad incalzarti con ripetute e mi-

cidiali scariche di colpi e sembra decisamente infuriato: «Ho capito il tuo gioco, Kurasai: stai tentando di stancarmi! Ma prima di riuscire a farlo, sarai tu ad essere distrutto!» Ora, malgrado abbia sbagliato ad interpretare i tuoi piani, cominci a pensare che abbia comunque ragione: la furia dei suoi attacchi si intensifica sempre di più, e ogni suo singolo colpo ha l'effetto di scuoterti da capo a piedi. *O si sbriga a fare qualche errore, questo gigante, o mi schiaccerà come un fagiolo!* pensi spaventato.

Ma bisogna che tu rimanga attento e concentrato, se vuoi davvero coglierlo in fallo: lancia un dado e sommalo al tuo punteggio di Osservazione. Se totalizzi almeno un 20, vai al **42**. Se invece la somma risultasse minore, vai all'**87**.

155

Dalle vibrazioni che ti giungono alle mani capisci che la punta di *Kurodachi* gli ha tagliato gli abiti, ma non sapresti dire se sei riuscito a ferirlo o meno. Fai un rapido passo in avanti per colpire il Ninja un'altra volta, ma sei assalito da un altro capogiro e barcolli indietro. Inspiri profondamente per mandare una nuova e cospicua dose d'ossigeno al tuo cervello; fortunatamente vedi così la «nebbia» dissolversi e recuperi immediatamente la padronanza dei tuoi riflessi.

Vai al **135**.

156

Benché la sua reazione sia davvero fulminea, Haraku non riesce a sottrarsi al tuo *bokken* minaccioso. Inoltre, Takeshi gli ha già appoggiato la punta della spada di legno sotto la gola, ruggendo: «Arrenditi, o sei morto!» Per un breve ma interminabile istante temi

sinceramente per la vita del tuo amico: il *sensei* sembra sul punto di esplodere dalla rabbia. Ma la minaccia, benché vi lasci tremanti come due foglie al vento, cessa presto. Un sorriso ammorbidisce in un attimo i lineamenti tesi e contratti del vostro istruttore capo, che dà segno di aver compreso chiaramente il vostro trucco. In tutto il cortile la confusione e lo sbigottimento sono generali, ma nessuno osa ancora dire nulla. Ne approfitti allora per ripetere a gran voce la minaccia di Takeshi, in modo che ora tutti possano udirla: «Si arrenda Generale, o sarò costretto ad ucciderla!»
Haraku, in modo da farsi udire soltanto da voi due, vi apostrofa: «Complimenti! Davvero in gamba». Poi, rivolgendosi invece alla gran folla di studenti radunata nel cortile: «Miei allievi! Proprio mentre stavamo celebrando la vittoria, siamo stati sconfitti. Dalla nostra scarsa accortezza, ma anche dall'abile inganno di Takeshi e Kurasai: non dimenticate questa lezione».

Vai al **114**.

157

Qualche momento più tardi riesci a localizzare i due *ronin:* sono seduti tranquillamente dietro un roccione sporgente, e sembrano interamente assorbiti dalla loro animata conversazione. Entrambi indossano armature ed uniformi spaiate, sottratte senza dubbio a cadaveri di samurai dopo una battaglia. Ti avvicini ancora un po', approfittando del riparo fornito dalla protuberanza rocciosa e dal rumore di un debole venticello che copre a dovere i tuoi passi. In poco tempo sei acquattato in cima al masso, diversi metri

sopra di loro. Ora non sei più in grado di vederli, ma, anche se con un po' di fatica, riesci a sentire ciò che si dicono. «Ecco» dice una voce rauca e burbera. «Questo è quanto ci hanno dato, diciassette monete d'oro per ciascuno» e li senti dividersi il denaro. Poi l'altro, stridulo e gracidante, ridacchia: «Quello straniero doveva essere proprio grullo, eh? Darci tutti questi soldi per girare due giorni in barca su e giù per la costa!» L'altra voce, quella roca, risponde: «No, Hiyashi. I Mongoli sono tutto fuorché grulli, come dici tu. Dopo tutto sono stati loro che, sotto Kublai Khan, hanno conquistato tutta la Manciuria e la Corea!» *I Mongoli! Questi due sono sporchi traditori!* pensi furibondo. *Si vendono al servizio dei barbari che stanno sottomettendo la Cina e minacciano di invadere l'intero Giappone!* Stringi le mani dalla rabbia, mentre i pensieri ti si accavallano freneticamente: *Ma com'è possibile . . . come possono tradire la terra dove sono nati? Non hanno un minimo di onore?* Riesci a fatica a trattenerti dal saltar giù e farli fuori entrambi senza tanti complimenti, ma ti rendi conto dell'importanza di scoprire il più possibile su questa losca faccenda. Perciò decidi di strisciare fino al ciglio del roccione per riuscire a vederli di nuovo. *Devo prima scoprire se sono armati. Inoltre, devo essere in grado di ricordarmi bene le loro facce nel caso che uno dei due riesca in qualche modo a sfuggirmi.* Ma, ancor prima di muovere un passo, metti te stesso in guardia: *Se mi muovo è probabile che mi sentano, e allora non scoprirei un bel nulla. Forse, farei meglio ad aspettare . . .*

Allora, se decidi di muoverti per riuscire a vedere in faccia i due *ronin*, vai al **173**.

Se invece decidi di startene nascosto un altro po' ad ascoltare, vai al **136**.

158

La tua mossa coglie Ghenzo completamente alla sprovvista: egli lancia un urlo di dolore quando la tua lama lo colpisce ad entrambi gli avambracci. Tuttavia riesce in qualche modo a non mollare la presa del suo *bokken,* pur sbilanciandosi e ruzzolando all'indietro. Sapendo di averlo ferito seriamente, scatti in piedi pronto a mettere la parola «fine» a questo combattimento.

Vai al **165**.

159

«Un test?» esclami esterrefatto. «Tutto questo è stato solo una prova? Io . . . io non capisco . . .»

Il Maestro abbozza un mezzo sorriso: «Siediti accanto a me, Kurasai. Abbiamo molto da discutere».

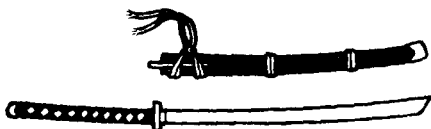
Anni di obbedienza e fiducia finiscono per avere la meglio sull'incredibile confusione che regna nei tuoi pensieri. A fianco del Maestro, ti dirigi verso un gruppo di grandi massi tondeggianti, senza peraltro mai mollare lo sguardo dal Ninja. «Siediti» ti invita gentilmente il Maestro, «e preparati ad ascoltare, Kurasai». Nervoso ed eccitato fai come ti viene chiesto, sentendo di essere sul punto di condividere un grande ed importantissimo segreto. Il Maestro comincia così: «Come sai, durante tutto il lungo periodo dell'addestramento, i tuoi *sensei* hanno ininterrottamente messo alla prova le tue capacità. Hai sempre dimostrato grandi doti, ed hai progredito molto in fretta. Tuttavia sono già diversi mesi che, a tua insaputa, anche i Ninja ti stanno sottoponendo ai loro test speciali. Ogni volta che hai portato a termine una prova importante, essi ti hanno fatto trovare uno *shuriken:* d'oro, se l'avevi superata; altrimenti, d'ar-

gento. Inoltre, ogni *shuriken* d'oro avrebbe reso la prova successiva più facile, eccetto l'ultima».
«Così è stato un Ninja a lasciare quegli *shuriken!*» esclami.
Il Maestro annuisce con fare misterioso. «Sì. E sono stati i Ninja, poco fa, a drogare il tuo cavallo, a tenderti l'imboscata sulla spiaggia e ad assalirti».
Vai al **174**.

160

Detto fatto ti lanci nel fitto del sottobosco, gettando una rapida occhiata indietro per vedere se i due *ronin* hanno deciso di inseguirti. Una minuscola freccia guizza nell'aria a diversi metri da te, e va a perdersi fra il fogliame. *Con frecce simili, e quella mira, non potranno certo farmi un granché!* pensi sorridendo. Poi vedi Ogawa, che brandendo in alto il suo enorme *no-dachi* si sta facendo strada verso di te. La tua sicurezza diminuisce un bel po': *Anche se sono meno allenati di me, è probabile che abbiano una maggior esperienza. Ogawa farà presto a trovarmi, e se mi fermo per affrontarlo diventerò un facile bersaglio per Hiyashi.* Tenti di decidere in fretta, e dopo un attimo pensi di aver trovato una soluzione. Ficcandoti di proposito nel fogliame più fitto ti sottrai alla vista di Ogawa e poi, invertendo la direzione, fai un largo giro per tornare indietro e tendere un agguato a Hiyashi. Non ti è difficile avvicinarlo, intento com'è a coprire le spalle ad Ogawa con l'arco puntato in avanti. Ma sfortunatamente si trova nel bel mezzo di una radura piuttosto aperta: ciò significa che dovrai fare gli ultimi metri allo scoperto, e che gli sarà facile colpirti. È giunto comunque il momento di uscire dal sottobosco e quindi, accucciato e a piccoli passi per non perdere l'equilibrio, avanzi

verso Hiyashi. Anche se piuttosto distante, Ogawa ti vede ed urla al suo compare di mettersi in guardia. Ma è troppo tardi: la lama di *Kurodachi* penetra di taglio attraverso la corazza di Hiyashi, che scoccando la sua ultima freccia nella polvere stramazza al suolo senza neppure vederti. Ti volti di scatto per affrontare Ogawa, che sta già tornando indietro a grandi balzi tra l'intrico di arbusti, imprecando e bestemmiando come un forsennato.

Vai all'**8**.

161

Ora che hai formulato il tuo piano ti muovi senza alcuna esitazione. Balzi in avanti e parti con la finta di un sinistro alto e teso, tanto per distrarre il tuo gigantesco avversario. Appena questi abbozza una reazione, ti avventi all'attacco con l'irruenza di un bufalo.

Lancia un dado e sommalo al tuo punteggio di Potenza: se il risultato è uguale o maggiore di 18, vai al **231**. Altrimenti, vedi che cosa succede al **172**.

162

La voce di Ghenzo tuona con una potenza terrificante, e lo vedi menare un gran pugno. Non ti è difficile capire che si tratta del suo attacco preferito: il discendente verticale a martello. Fai scattare in alto entrambe le braccia ed intercetti il pugno alla perfezione, bloccandolo nel mezzo dei tuoi polsi incrocia-

ti. A faccia a faccia con «Il Mostro», sai che devi attaccare immediatamente o fare un fulmineo balzo all'indietro per metterti fuori tiro.

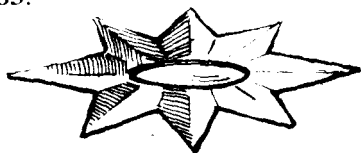
Se passi dunque all'offesa, vai al **98**.

Nell'altro caso, vai al **170**.

163

Nell'istante in cui il tuo *bokken* si schianta salti in avanti per caricare di spalla il tuo avversario; quello, non riuscendo a reagire in tempo, si ritrova con i polmoni svuotati, schiena a terra e tutto il tuo peso sopra di lui. Un urlo alle spalle ti fa girare immediatamente, appena in tempo per vedere Takeshi cadere sotto il colpo di un'asta di bambù. Contemporaneamente con la coda dell'occhio noti che un samurai ti sta saltando addosso dalla sommità del muro interno: rotolando da un lato fai partire un calcio a gamba tesa mentre è ancora in aria sopra di te. Prendendolo in pieno gli fai deviare la sua traiettoria e lo mandi a schiantarsi addosso al suo compagno, ancora mezzo tramortito a terra. Afferri subito il *bokken* che ha lasciato cadere, balzi in piedi e ti giri di scatto come un indemoniato. I due giovani samurai indietreggiano, non troppo sicuri di volerti ancora attaccare. Approfitti allora del loro momento di esitazione per precipitarti nell'angolo dove Takeshi giace riverso. Ma un improvviso scroscio di urla selvagge attira la tua attenzione verso un nugolo di assalitori: si stanno scagliando tutti addosso a Ghenzo, ancora incatenato in mezzo al portale. Tutto pesto, è comunque ancora in grado di reggersi in piedi e sembra riuscire miracolosamente a tenerli tutti a bada menando all'impazzata tremendi colpi col *bokken*, scalciando e tirando pugni a destra e a sinistra come un forsennato. Ad un certo punto tutti i suoi assalitori si ritirano

contemporaneamente, lasciandolo solo in mezzo al passaggio. Ghenzo è visibilmente sorpreso e si guarda freneticamente intorno, nel tentativo di capirci qualcosa; poi, improvvisamente, eccolo lanciare un urlo di atterrito stupore e tirar strattoni alle catene come se volesse disperatamente liberarsi. Sei ragazzi lo stanno caricando tutti insieme, uno dietro l'altro, reggendo un grosso tronco da sfondamento! Incapace di liberarsi, Ghenzo recupera il suo coraggio, pianta fermamente i piedi a terra e si appresta a menare il *bokken* con tutta la forza di cui ancora dispone. Un istante ancora ed ecco che la sua arma rimbalza inutilmente contro il grosso tronco, che gli piomba inesorabile nel ventre. Scardinate catene e cerniere lo scaraventa indietro, piegato in due, in mezzo al cortile. Ghenzo emette una specie di rantolo soffocato e si accascia nella polvere.

Vai al **183**.

164

Il tono della tua voce è fermo e sicuro quando dichiari: «Maestro, io scelgo di diventare un Ninja!» L'espressione perpetuamente statica del Maestro si rompe immediatamente in un ampio sorriso di compiacimento. «La tua decisione è per me fonte di immenso piacere, Kurasai. Sei il benvenuto».

Ti inchini profondamente al Maestro, caricando il gesto di tutta la riverenza possibile; poi, chiedi: «Avevo creduto che, per assicurare la massima segretezza e lealtà, i Ninja scegliessero i nuovi adepti esclusivamente all'interno della propria famiglia . . .»

Il Maestro annuisce. «È vero, sono in molti a farlo; tuttavia, questo corpo accetta chiunque se ne dimostri degno. Ma, come hai già avuto modo di constatare da te, l'esame di ammissione è molto duro». A questo punto, l'espressione del Maestro diviene ancor più seria. «Ora che ti sei unito a noi, Kurasai, posso finalmente dirti che prima di te anche tuo padre è stato un Ninja. E uno dei migliori. Per il momento, porti la sua spada; forse un giorno potrai scoprire anche i poteri che detiene!»

Vai al **186**.

165

Ti fai avanti ma con cautela, facendo partire un semplice colpo incrociato. Ghenzo alza di scatto il suo *bokken* per pararlo, ma non riesce a reggere all'impatto. La sua spada viene scaraventata da un lato un istante prima che la tua lo colpisca in pieno ad una spalla. Ora, non puoi che sfruttare il momento favorevole per un rapido colpo di ritorno: così ruoti immediatamente i polsi per ficcargli il retro dell'impugnatura in mezzo alle costole. Le placche della sua armatura mandano un tonfo di metallo violentemen-

te percosso, e il grosso samurai piomba a terra come un sacco di riso. Per un interminabile istante Ghenzo lotta per rimettersi in piedi, ma alla fine si affloscia definitivamente. «Saggia decisione» ironizzi distrutto. Ma le gambe cominciano a cedere anche a te ed un «No!» pieno di rabbia e di patetica determinazione ti esce dalla gola, quasi bastasse a farti restare in piedi. Un paio di passi all'indietro per recuperare, ma il ginocchio sinistro cede e . . . tutti gli spettatori, compresa Midori, hanno un fremito nel vederti crollare indietro. Ma proprio all'ultimo momento tutto il tuo corpo sembra ribellarsi: la spina dorsale si flette dolcemente in avanti per assecondare la caduta e tu rotoli sulla schiena fino a rigirarti con una capriola e rialzarti in piedi dall'altra parte. Sei confuso e temi che anche Ghenzo sia riuscito a rimettersi in piedi, pronto ad attaccarti. Ma lo vedi invece ancora a faccia in giù nella ghiaia, come lo avevi lasciato. Ti rendi conto allora di essere in posizione di difesa senza nessun avversario davanti; fai un ultimo sforzo per rialzarti e lasci che la mano che stringe ancora il *bokken* ricada lentamente lungo il fianco destro. Due dei giudici si danno subito da fare per rianimare Ghenzo, mentre Haraku si porta al centro del quadrato. Rivolto alla pedana, dichiara ufficialmente concluso il combattimento e aggiunge: «Il vincitore è Kurasai Hidenaga!» Lottando disperatamente per non cadere, ti inchini a turno in direzione di ciascun giudice, e poi verso gli altri accomodati sulla pedana. Il Maestro, come suo solito, è del tutto privo di espressione nello sguardo. Noti che il principe Tomotada si protende in avanti per guardarti attentamente. Accanto a lui siede la principessa Midori. Cerchi di catturare il suo sguardo nell'istante in cui ti inchini verso di lei, ma ella abbassa subito il suo

per evitarti. Incuriosito, tenti di immaginare a chi o a che cosa siano mai rivolti i suoi pensieri, e ti senti felice che sia stata testimone della tua vittoria. Tutto tremante ti incammini con passo lento e sofferto verso il tuo posto sugli spalti, inciampando diverse volte nel breve tragitto. Un Ghenzo stravolto ma redivivo è già lì, pronto ad accoglierti con uno sguardo che non ha bisogno di commenti. «Fortuna. Soltanto una sfacciata fortuna» ringhia irosamente. Sta per sedersi, quando la gamba destra lo abbandona e cade indietro con uno schianto. «No, Ghenzo» rispondi allora, «questione di tecnica . . .» Sei più che soddisfatto di esserti guadagnato una minima dose di rispetto da parte sua.

Vai al **113**.

166

Hai la sensazione di combattere d'istinto, automaticamente: movimenti e reazioni sono più veloci delle decisioni prese con consapevolezza dalla mente. Corpo a corpo, vi scambiate raffiche velocissime di pugni, colpi a mano tesa e di ginocchio; distanziati, ciascuno tenta fulminei e micidiali calci al petto, alle gambe e alle mani, per poi tirarsi indietro di scatto e

mettersi fuori tiro. Tuttavia nessuno dei due sembra ottenere un vantaggio effettivo sull'altro. Sono minuti intensissimi ed interminabili di lotta senza tregua quando, ad un certo momento, mandate a segno consecutivamente un colpo ciascuno. Tu perdi 5 punti di Energia Vitale.

Vai al **198**.

167

Il serpente scatta in avanti con un guizzo, ma riesci ad afferrarlo proprio dietro la testa: il rettile ti si avvinghia subito attorno al braccio con una forza tale da lasciarti esterrefatto, divincolandosi selvaggiamente per affondarti le zanne velenose nella carne. Stringi allora la presa e gli sbatti la testa contro la roccia più e più volte, finché resta immobile. Poi, ricordandoti del pericolo umano che ti incalza, ti issi a braccia sulla sporgenza e ti metti disteso a pancia in giù per tirare un attimo il fiato. Ma subito una fitta di dolore ti percorre tutte le membra; qualcosa di acuminato ti si è conficcato nella schiena. Perdi 4 punti di Energia Vitale. La mano destra corre subito a verificare, e tocca un piccolo dardo! Di certo sei stato drogato, o forse addirittura avvelenato, pensi. Ti volti sulla schiena e vedi una figura ammantata di nero piombarti addosso dal fitto delle tenebre.

Vai al **204**.

168

Tu e Takeshi avete un bel da fare a correre da una parte all'altra del tetto, per respingere con le pertiche gli assalitori che continuano a sopraggiungere in arrampicata. Sei costretto ad usare anche il *bokken* per respingerne un paio che sono riusciti a penetrare le difese del tuo coraggioso compagno; e quando nean-

che questo sembra bastare, ecco che un paio di calci laterali ben assestati riescono efficacissimi. Ma ad ogni schermaglia, ti senti sempre più fiacco e frastornato. Passano alcuni minuti che ti sembrano interminabili, e ad un certo momento senti delle urla selvagge provenienti dal davanti dell'edificio. Guardi giù e vedi un nugolo di avversari ronzare freneticamente intorno a Ghenzo che, ancora incatenato sotto all'arcata, ha l'aria distrutta. Tuttavia sembra ancora in grado di tenerli tutti a bada, anche se con sforzi tali da apparire sovrumani. Ma ad un certo punto tutti i suoi assalitori balzano improvvisamente da un lato e lo abbandonano. Ghenzo appare ora sorpreso, ma subito lancia un urlo angosciato e inizia a strattonare le catene come se volesse improvvisamente liberarsi. Dall'alto della tua postazione vedi allora con sgomento sopraggiungere sei possenti samurai, tutti in fila, intenzionati a caricare il povero Ghenzo con un enorme tronco da sfondamento. Ghenzo pianta allora i piedi a terra e leva in alto il *bokken,* come se pensasse così di rappresentare una minaccia . . . Ma la sua spada di legno viene immediatamente scaraventata via e l'estremità del tronco lo investe con spaventosa violenza dritto in mezzo al ventre. Con un urlo di dolore viene divelto da cerniere e catene e proiettato a diversi metri indietro nel cortile. Piomba nella polvere e non dà segno alcuno di potersi più rialzare.

Vai al **199**.

169

Completamente sveglio, ti alzi di scatto a sedere. Là, sul tuo cuscino, c'è una piatta stella da lancio ad otto punte, uno *shuriken,* una delle preferite e più letali armi dei Ninja. Noti subito che ogni punta è

affilata come un rasoio: una volta scagliato, è un proiettile mortale. Non sai se sentirti più sconvolto o più eccitato al pensiero dei Ninja. La fama che godono in tutto il mondo è di essere guerrieri eccezionali, come pure infallibili sicari; e sono divenuti delle figure ormai leggendarie anche a causa dell'aura di segretezza e di mistero che li avvolge da sempre. Alcuni sostengono addirittura che posseggano poteri magici, o doti soprannaturali! Di recente, inoltre, si è sparsa la notizia che i Ninja siano ormai riusciti ad infiltrarsi dappertutto, in ogni villaggio, in ogni esercito e persino nel castello di Hakata. Lo *shuriken* ti riporta ai tempi dell'infanzia, quando sognavi di diventare un giorno anche tu uno di loro, ma ti incute anche una nuova paura: quella, cioè, di doverti trovare davvero a faccia a faccia con un Ninja. Con i sensi all'erta scandagli con lo sguardo ogni angolo della stanza, tutta piena di ombre, e dall'aspetto - ora! - così sinistro. Ma anche se ti sembra a posto, non riesci ad impedire alla tua mente di porsi una domanda dopo l'altra. Chi diavolo ha messo quello *shuriken* sul tuo cuscino? Takeshi? Oppure qualcun altro... magari proprio un Ninja? Ma come avrà fatto a non svegliarti? Come se non bastasse, una rapida occhiata alla porta ti è sufficiente a constatare che sia questa che le finestre sono ben chiuse dall'interno. Ora il nervosismo comincia davvero ad aumentare, e ti alzi in piedi, ben deciso ad esaminare da vicino e con maggior attenzione la stanza, da cima a fondo. Ma tutto sembra perfettamente in ordine. Perplesso, prendi in mano lo *shuriken.* Quel disco metallico, del diametro di circa dieci centimetri, è molto leggero. La sua superficie argentata è così lucida e liscia che ti ci puoi specchiare, malgrado la luce sia ancora debole. Non sai davvero più che cosa

pensare e appoggi con delicatezza la stella sul tavolo. Un improvviso bussare ti riporta bruscamente alla realtà: «Chi è?» chiedi nervosamente. «Sono io, Takeshi» ti giunge la risposta. «Apri, che ti devo parlare!»

Vai al **197**.

170

Fai un balzo indietro e di lato, tenendo le braccia alzate per farti schermo. Ghenzo prima finge un affondo, ma poi con un salto indietreggia anche lui. Allora ti penti di non averlo attaccato: avresti potuto coglierlo di sorpresa mentre retrocedeva. Tuttavia devi pensare al futuro: meditare su quanto avresti potuto fare non serve poi a molto.

Vai al **212**.

171

Con un colpo incrociato a grande velocità sorprendi per un attimo tutti i tuoi assalitori ma poi ti assalgono tutti assieme. Riesci a parare soltanto il colpo di uno di essi, e soccombi invece ad una scarica di botte alle spalle e tra le costole che ti fanno perdere ben 12 punti di Energia Vitale. Takeshi accorre in tuo aiuto, anche se troppo tardi per le botte che hai già dovuto incassare. Con un colpo ben assestato della sua grossa canna ne stende subito uno, ma subito altri due gli si avventano contro. Hai quindi il tempo di riprenderti e portarti in una posizione più vantaggiosa, ma subito l'altro ti attacca un'altra volta. Teso e concentrato eviti il suo colpo trasversale chinandoti agilmente, per poi subito scattare in avanti e lasciarlo senza fiato con una spallata al petto. Il giovane samurai perde immediatamente la presa sul suo

bokken e stramazza a terra tramortito. Allora ti volti per soccorrere Takeshi, ma ha già sbaragliato entrambi i suoi avversari e non ha più bisogno di aiuto.

Vai al **207**.

172

Un attimo prima che tu metta a segno il tuo colpo Ghenzo è in aria, e fa partire un calcio rotante ad uncino che ti passa insidiosissimo vicino alla testa. Riesci ad abbassarti e gli colpisci il ginocchio destro con un pugno, ma questo non sembra avere il minimo effetto. Frustrato, decidi fra te: *Questo bestione non sa proprio che cosa sia il dolore!* Ghenzo riparte immediatamente con due consecutivi pugni a martello; uno riesci a bloccarlo, ma l'altro ti si abbatte sulla clavicola sinistra. Perdi 3 punti di Energia Vitale. Fai qualche passo indietro per recuperare l'equilibrio, poi gli molli un calcio laterale al ventre. Ma Ghenzo, invece di tentare una parata, si lancia contro la tua gamba tesa facendo affidamento sull'armatura e su tutta la sua potenza per assorbire l'impatto. La forza combinata del tuo calcio e del suo attacco ti scaraventa indietro con una violenza tremenda, e finisci a terra con un gran tonfo. Perdi altri 4 punti di E.V.. Il tuo incredibile avversario sembra impaziente di assicurarsi la vittoria e ti si scaglia addosso come un bufalo. Benché intontito, gli tiri da terra un calcio rotante al viso, ma lui lo intercetta con lo sguardo appena in tempo per girarsi in aria e finir bocconi accanto a te. Tenendovi gli occhi puntati addosso, come due belve sospettose, vi rialzate entrambi lentamente in piedi. Non sai se Ghenzo abbia premeditato tutta l'ultima scena come una trappola, o se abbia soltanto reagito al tuo calcio nella maniera più vantaggiosa. Rimane tuttavia il fatto che il tuo piano

ha finito per fare più danni a te che al tuo avversario.

Vai al **198**.

173

Strisciando in avanti e muovendoti di pochi centimetri alla volta riesci a raggiungere il bordo del roccione senza che i due *ronin* si accorgano della tua presenza. Così puoi finalmente vederli: uno è un omone gigantesco, con un *no-dachi* appeso dietro la schiena. *Quella katana è di certo proporzionata alla sua stazza* pensi fra di te, notando quella lama sovradimensionata che pochi sono in grado di usare con destrezza. *Ma lui* temi, *ha tutta l'aria di essere uno di quelli!* Il suo più esile compagno dall'aspetto ugualmente trasandato, porta in spalla un piccolo arco e una faretra con dentro delle frecce piuttosto corte. «Bah!» gracchia la sua voce stridula. «Kublai Khan è soltanto un mito. E poi, se davvero la sai così lunga, spiegami allora cosa sta combinando questo Mongolo!»
Prima di rispondere, Ogawa lancia uno sputo proprio in direzione del roccione. «Cerca qualcosa, è chiaro . . . Ma non so che cosa. Comunque non siamo stati pagati per fare domande, non è vero, Hiyashi? Ora andiamocene. Non vorrei che ci rapinassero proprio in mezzo ad una foresta».
Sghignazzando iniziano a raccattare le loro cose. Pare proprio che si stiano portando dietro tutti i loro averi: così, stracarichi come sono, dovrebbe essere più facile avere la meglio su di loro. Ma almeno per ora non vuoi approfittare della tua buona sorte, e inizi a retrocedere lentamente dal ciglio del roccione nello stesso modo e nella medesima posizione in cui ci sei arrivato. Ma ad un tratto senti un acuto stridore proprio dietro le tue spalle. Ti volti di scatto sfo-

derando contemporaneamente *Kurodachi* e manca poco che sventri una povera gazza, assai più spaventata di te. L'animale se ne vola via in tutta fretta tra le cime degli alberi, dove sembra sparire tra il fogliame. Dal di sotto, ecco Hiyashi sussurrare: «Che diavolo è stato?» Ma Ogawa non gli risponde subito. *Sta probabilmente pensando che ci sia qualcuno, quassù* pensi. *Ho perso il vantaggio dell'elemento-sorpresa, anche se ora ho tutte le informazioni che è possibile avere da quei due. Potrei filarmela alla svelta verso il cavallo di Midori e tornare indietro a dare la brutta notizia. Ma perché non arrestare questi due farabutti? O almeno, perché non provarci?* A questo punto senti Ogawa dire sottovoce al suo compare: «Credo ci sia qualcuno, lì sopra».

Se hai deciso di non lasciar scappare i due traditori, vai al **131**.

Se invece pensi sia meglio prendere il cavallo per portare la notizia al *dojo*, vai al **160**.

174

Al sentire queste parole del Maestro, esclami incredulo: «Volete dirmi che tutto questo è stato soltanto un mettermi alla prova?» Ed aggiungi furibondo: «Potevo rimanere ucciso almeno una dozzina di volte!»

Il Maestro annuisce comprensivamente. «Lo so, Kurasai. Il test è estremamente difficile. Infatti, sono molto pochi coloro che sopravvivono: i Ninja sono estremamente severi». Tutto questo ti indispettisce non poco, ma non sei capace di non sentirti anche molto orgoglioso - e fortunato! - ad avercela fatta; ad essere sopravvissuto. Tuttavia, non capisci ancora il senso di tutta questa faccenda. È il Maestro a rispondere alle tue domande, ancor prima che tu abbia il

tempo di formularle. «Stanotte, Kurasai, ti sei guadagnato l'opportunità di diventare un Ninja e di unirti, per giunta, al corpo più forte di tutto il Giappone!» Il tuo sbigottimento è incommensurabile. Ti rendi conto che, per farti una proposta simile, anche il Maestro dev'essere un Ninja! La tua mente inizia a galoppare sfrenata: *Il vecchio ed acciaccato sensei è dunque soltanto una messinscena; una copertura! E pensare che generazioni di studenti gli hanno vissuto accanto, e nessuno ha mai neppur minimamente sospettato che sotto si celasse un uomo simile. Un Ninja!* Alzi istintivamente lo sguardo su di lui, come per verificare un'altra volta con i tuoi occhi che si tratta sempre della stessa persona, e vedi che il Maestro ha già letto nella tua espressione tutti i tuoi pensieri. «Ciò che pensi è esatto, Kurasai, ma saresti in grado di spiegare come mai io continui pur sempre la mia attività al *dojo*?» Inizi un rapido discorso in cui ogni cosa sembra trovare improvvisamente il suo logico posto, come i pezzi di un mosaico: «Al *dojo* avete la possibilità di tenere d'occhio tutti i migliori samurai della provincia, valutare nel tempo tutti i loro pregi e i loro difetti ed infine sottoporre all'ultima prova coloro i quali vi sono sembrati in grado di diventare potenzialmente dei Ninja». Ripensando così al *dojo*, consideri l'ipotesi che anche *Sensei* Haraku possa essere un Ninja, ma decidi di non pronunciarti in proposito, né di chiedere conferma. Invece, preferisci domandare: «Perché avete scelto me, Maestro?»

Vai al **219**.

175

Passate sei settimane di addestramento, ecco il Maestro annunciare un insolito esercizio. «Potreste trovarvi, un giorno, a dovervi difendere contro un ne-

mico la cui forza numerica sia di gran lunga superiore alla vostra, tanto che la differenza potrebbe dimostrarsi assolutamente schiacciante. In qualità di capi-samurai, dovrete affrontare una simile battaglia con imperturbabile fierezza e coraggio e, al caso, saper morire con onore. Tra qualche minuto tutti e centosettantanove allievi samurai di grado intermedio lasceranno il *dojo*. I tredici samurai che sono stati scelti per l'addestramento speciale devono prepararsi a difendere il complesso della scuola riservato alle lezioni. Passato mezzogiorno, gli studenti faranno ritorno per attaccare gli edifici. Tutti dovranno indossare lo *yoroi* per protezione, e potrete far uso soltanto di *bokken* e canne di bambù. Vi saranno inoltre date delle tuniche rosse da mettere sopra l'armatura perché possiate essere riconoscibili, mentre gli assalitori le avranno color oro. *Sensei* Haraku dirigerà l'attacco in qualità di generale delle truppe-oro». Lo conosci bene, il posto: consiste di due costruzioni di forma quadrata, fatte in pietra ed adibite ad aule. In mezzo ci sono due ampi cortili recintati da mura perimetrali, con una piccola porta di legno che li mette in comunicazione. Per accedere al comprensorio ci sono soltanto due ingressi: quello anteriore, che è anche il principale, è costituito da un'arcata da cui, a destra e sinistra, si va alle aule; l'altro accesso è una porticina di legno, simile a quella che divide i due cortili ed è situata al lato opposto dell'arcata, nel muro di cinta sul retro. Ti riunisci sul posto con i compagni per discutere un piano. Eccitato dall'idea del combattimento imminente, ti rivolgi agli altri ed esclami: «Sono sicuro che, se lavoreremo tutti insieme, avremo molte probabilità di vincere. Anche se sono così numerosi, possiamo ridurre il loro vantaggio tendendo delle trappole: fosse camuffate, funi per

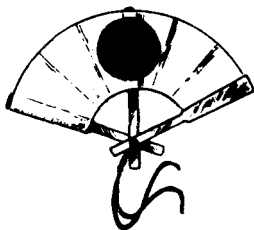
farli inciampare... Potremmo persino cospargere di grasso i pavimenti, o addirittura tender loro un'imboscata nella foresta ancor prima che possano raggiungere l'edificio..»

Vai al **205**.

176

Allibito e incredulo, lasci andare quasi d'istinto la *katana.* Poi, quando prevale la curiosità, inizi lentamente a estrarre la nera lama dal fodero fino a farla uscire del tutto, e il mormorio si acquieta come per incanto, lasciando nell'aria solo qualcosa di assai simile ad un debole ma continuo sussurro. Stranamente, anziché sentirti intimorito da questo strano fenomeno, ti senti pervadere da un senso di assoluto dominio di te stesso, quasi esilarante. Prendi lo stretto fazzoletto di stoffa decorata che hai ricevuto con il diploma e te lo stringi attorno alla fronte. Senti dentro di te un insopprimibile bisogno di esprimere in qualche modo le tue emozioni, ed inizi così un *kata,* un insieme di esercizi ritualizzati divisi in colpi d'attacco e manovre di parata. Mai, prima d'ora, hai provato una simile sensazione di grazia e potenza, e ancora non ti è chiaro se questa proviene da *Kurodachi* stessa oppure dalla tua particolare abilità a maneggiarla. Rimane il fatto che senti di poter riporre un'assoluta fiducia nella tua spada. La tensione di prima si dissolve rapidamente, come se tu stesso la

stessi facendo a pezzi con quei colpi guizzanti nel-l'aria. È curiosità ed eccitazione ciò che senti ora di provare. *Quale potere è mai stato in grado di far... cantare una spada?* ti domandi sconcertato. Ma il sole è già tramontato, e rinfoderando *Kurodachi* sai di dover fare ritorno al tuo cavallo. Il tuo più grande desiderio sarebbe soltanto uno, adesso: poter chiedere a tuo padre di dirti qualcosa di più su questa strana spada che hai ereditato da lui.

Vai all'**11**.

177

Più esile rispetto ai suoi compagni sulla spiaggia, il Ninja si accovaccia in una posizione di difesa. Un ampio fazzoletto nero gli copre interamente il viso, fatta eccezione per gli occhi, che ha piccoli e penetranti. È armato di una *katana* dalla lama diritta, che tiene impugnata in una posizione che non hai mai visto prima. Improvvisamente ti viene in mente ciò che hai sentito più volte raccontare, e cioè che nessuno che si conosca è mai sopravvissuto ad un combattimento con un Ninja . ... Ma, ricacciando indietro paura ed incertezze, esclami: «Chi sei? E perché vuoi combattermi?» Nessuna risposta giunge tuttavia dall'uomo incappucciato. «Che cos'hai contro di me?» aggiungi allora. Il Ninja scivola agilmente in

avanti e si prepara a colpirti. Stringendo la presa su *Kurodachi,* sei ben deciso a non essere in nessun caso una vittima troppo facile.

Devi proprio fare appello al tuo miglior *kenjutsu,* se vuoi farcela: lancia un dado e sommalo al tuo punteggio. Se il totale è un numero uguale o superiore a 23, vai al **211**; altrimenti, al **194**.

178

Quando fai ritorno alla tua stanza, Takeshi è là ad aspettarti. «Che cos'è successo, Kurasai?» ti chiede con ansia. «Hai l'aspetto di uno che si è azzuffato con una tigre!»
Mettendoti a sedere, ti lamenti: «Fosse almeno stata soltanto una tigre . . .» e inizi a narrare l'accaduto. Dentro di te, stai riflettendo se sia o no il caso di includere la parte riguardante Midori. Per ora, risolvi, è meglio lasciarla stare e concentri il tuo racconto soltanto sulla questione dei traditori e della possibile minaccia di un'invasione. Ad ogni dettaglio, il tuo amico esclama: «Come avrei voluto essere con te!» Al termine della storia, ti senti tuttavia frustrato. «Può darsi che ciò che sono riuscito a sapere non sia molto, ma il Maestro non mi è sembrato preoccuparsi troppo per i Mongoli. Ma, dico io, se c'è anche soltanto la più piccola possibilità che ci invadano, non sarebbe il caso che il principe Tomotada distaccasse almeno un reparto a difesa della costa?»

Takeshi appare pensoso. Poi, si esprime: «Sì, lo penso anch'io. A meno che quei due *ronin* non volessero proprio trarre in inganno il principe Tomotada e fargli muovere una parte del suo esercito».
«A che proposito, scusa?» gli chiedi confuso.
«Possono esser stati mandati da una delle province con cui siamo in guerra, allo scopo di indebolirci . . .»
«Così» intervieni frustrato, «se spostiamo un esercito sulla costa, può essere che finiamo in mano ad un'altra provincia. Ma se non lo facciamo, cadremo in mano ai Mongoli, se è vero che vogliono invaderci!»
«Non è che tutto questo mi faccia sentire molto al sicuro . . .» ironizza Takeshi.
Ti senti esausto ed anche un poco depresso: «Vorrei poter fare qualcosa»
«Pure io» asserisce il tuo amico, alzandosi per andarsene. «Tutta questa storia mi sembra molto strana».
A queste parole sospetti che abbia intuito che c'è dell'altro, ma che non voglia indagare oltre.

Quindi, se decidi di dire al tuo amico di aver incontrato anche Midori, vai al **222**.

Se invece decidi di obbedire al Maestro e di non rivelargli questa parte della faccenda, vai al **73**.

179

Nell'istante in cui il *bokken* ti scappa di mano ti butti addosso al tuo avversario, lo afferri con entrambe le mani per i legacci dell'armatura e, prima che possa reagire, lo trascini nel tuo ruzzolone giù dal tetto per attutirti la caduta. Lui rimane tramortito, ma anche tu pigli una gran botta che ti stordisce non poco. Perdi 10 punti di Energia Vitale. Fortunatamente ti riprendi, e subito ti togli elmetto e tunica per indossare quella color oro del tuo avversario, an-

cora a terra e svenuto. Takeshi ha già fatto lo stesso, ed è già in procinto di sistemare la sua tunica rossa sul samurai che ha ridotto privo di sensi. Così, dopo esservi ficcati in testa i nuovi elmetti, vi rimane appena il tempo di rivestire il ragazzo ai tuoi piedi prima che altri sei dei suoi compagni facciano irruzione dalla porta sul davanti. Qualche secondo, ed ecco che altri ancora compaiono in cima al tetto e gettano subito gli sguardi nella corte di sotto. Voi due alzate le braccia per simulare la vostra felicità, e iniziate ad urlare: «Abbiamo vinto! Le truppe Oro hanno vinto!» Presi dall'eccitazione, i ragazzi non badano ad esaminarvi più attentamente. Al contrario, si uniscono tutti al giubilo che, in un attimo, dilaga generale.

Vai all'**82**.

180

Forse intuendo la tua ansia, il Maestro conclude brevemente: «Sei un abilissimo combattente e la tua tattica è sempre avveduta e sagace, Kurasai; tu sei pronto per il servizio attivo. Un ulteriore addestramento non farebbe che frustrare il tuo desiderio insopprimibile di sperimentare. Presentati al Generale Kosuge della guarnigione Kurume entro quattro giorni. È tutto». Con queste poche parole vieni in pratica congedato dalla scuola: soltanto un giorno prima del diploma! Benché te lo aspettassi, sei ugualmente sconvolto ed amareggiato. Vorresti disperatamente spiegare che Ghenzo non sarebbe mai riuscito a dominarti in un reale combattimento, ma il codice di comportamento ti impedisce di farlo. Non è compito tuo discutere le decisioni del Maestro. Invece, inchinandoti con rispetto, dichiari sinceramente: «Sono onorato per gli insegnamenti che ho ricevuto qui e mi comporterò anche in seguito in modo da

onorare il *dojo* ed i suoi *sensei*». Il Maestro ti ricambia l'inchino, e con un gesto della mano ti fa capire che il dialogo è terminato. Ti inchini un'altra volta, ti alzi e ti dirigi verso la porta illuminata dal sole. L'esperienza del servizio attivo ti appare eccitante, ma non riesci a toglierti di dosso la vergogna di essere stato congedato da scuola, né la tristezza per dover lasciare il tuo amico Takeshi.

181

Come due vipere, tu e Ghenzo vi scagliate uno addosso all'altro colpendovi ripetutamente con scariche furiose di colpi ravvicinati, per separarvi di scatto subito dopo e cercare immediatamente altre possibili aperture nella stretta difesa dell'avversario. Ad un certo punto ti accorgi che Ghenzo comincia a penetrare la tua guardia usando la forza bruta. Sebbene tu sia di gran lunga più veloce di lui, ti sembra di non farcela a colpirlo abbastanza duramente, e dopo non molto sei così esausto che il vantaggio della maggior rapidità, l'unico su cui peraltro potevi fare qualche affidamento, se ne sta andando rapidamente. L'esiguità dello spazio in cui sei costretto a muoverti è a dir poco frustrante, e ti rendi conto che il combattimento sta ormai giungendo alla conclusione a te più sfavorevole. E quel ch'è peggio, non riesci a escogitare un modo per impedirlo. Ma anche Ghenzo è consapevole di quanto sta accadendo, e proprio per questo ce la sta mettendo tutta per intensificare al massimo i colpi. *Ma da dove tira fuori tutte queste energie?* ti chiedi allibito, impugnando saldamente il *bokken* per parare un suo destro trasversale. Ma la sua lama cambia improvvisamente direzione trasformando il colpo in un tremendo centrale: mossa che avresti potuto benissimo intuire ed anticipare. Rad-

drizzi le braccia il più in fretta possibile, sollevando il *bokken* per fermare il suo ma... non sei svelto abbastanza, e la tua spada rimane inclinata. Producendo una miriade di schegge, il *bokken* di Ghenzo manda il tuo in frantumi e, proseguita la corsa, ti si abbatte con violenza sull'elmo. Non riesci neppure a urlare, e una pioggia di lapilli incandescenti sembra inondarti il cervello, scenderti lungo il collo ed incendiare la tua spina dorsale. Le ginocchia ti si piegano e crolli, faccia a terra. Il resto della tua Energia Vitale va tutto perduto.

Vai al **117**.

182

Seduto da solo nell'incantevole giardino del Maestro, attendi in ansia con la testa che ti brulica di pensieri. Un'invasione! Sai fin troppo bene che la maggior parte delle forze armate del Giappone sono nell'entroterra, impegnate a combattersi fra di loro. Al suo ritorno il Maestro ti trova ancora tutto assorto, e sedendosi accanto a te ti dice: «Sembri preoccupato, Kurasai» e ti invita a parlare con franchezza.

«Il nostro paese è prossimo all'invasione, Maestro. Dobbiamo essere tutti pronti, per una simile evenienza! Ma mi domando se le province riusciranno a mettere in disparte i vecchi rancori».

Il Maestro leva in alto una mano per interromperti e sorride con indulgenza. «Nulla unisce una famiglia litigiosa come l'arrivo di un forestiero indesiderato, Kurasai. Lascia che sia il principe Tomotada ad occuparsi di questo problema. Tu devi sentirti responsabile soltanto del tuo allenamento». Annuisci in segno di rispetto, ma non sei poi così sicuro di essere d'accordo con il Maestro.

Vai al **225**.

183

Il cortile si riempie presto di assalitori. Probabilmente anche coloro che sono rimasti feriti nei combattimenti precedenti devono aver avuto il tempo di riprendersi. In breve li vedi piazzarsi tutti davanti a te, l'unico difensore rimasto ancora in piedi. Rimangono tuttavia immobili, aspettando di vedere che cosa intendi fare. Puoi pensare a due possibili soluzioni. La prima sarebbe di partire in un improvviso attacco, e ferirne quanti più possibile prima di soccombere: morte coraggiosa e onorevole, nel pieno rispetto del codice samurai. La seconda possibilità sarebbe di praticare un simbolico *seppuku,* cioè il suicidio rituale dei samurai. Da sempre la tradizione considera preferibile il *seppuku* all'umiliazione della cattura o della sconfitta per mano del nemico.

Se decidi di lanciarti all'attacco della folla di guerrieri, vai al **90**.

Se preferisci recitare il suicidio rituale, vai al **116**.

184

Ti tieni a distanza di sicurezza da Ghenzo, in modo da studiare una possibile carenza nelle sue difese e poter nel frattempo conservare le tue energie. Ad un certo punto partite contemporaneamente all'attacco, scambiandovi una tremenda scarica di pugni e calci.

Verifica le tue condizioni fisiche: lancia un dado e sommalo al tuo punteggio di Potenza. Se il risultato è un numero uguale o superiore a 19, vai al **18**. Se invece fosse inferiore, vai al **166**.

185

Aspetti che i due traditori oltrepassino la sporgenza rocciosa, poi, senza una parola, balzi a terra dietro di loro. Atterri elegantemente, flettendo bene le ginoc-

chia per assorbire l'impatto, ma un sonoro «crack!» rompe il silenzio: con un piede hai spezzato uno dei tanti rami sul terreno . . . I due *ronin* sono così tesi che scattano entrambi, mollando un urlo e la presa sul cinghiale. La tua intenzione era di ucciderli immediatamente, decapitandoli entrambi prima che avessero il tempo di reagire, ma non ne sei capace. Almeno non senza dar loro una possibilità di arrendersi. Così, prima ancora che possano girarsi, intimi loro urlando: «Fermi dove siete, traditori! Altrimenti vi ammazzo!» Senza neppure voltarsi, il più esile dei due piomba in ginocchio e strilla: «Mi arrendo! Mi arrendo!» Ogawa invece si volta imbestialito ed estrae, dal fodero che porta legato dietro la schiena, un temibile *no-dachi,* cioè una *katana* di enormi dimensioni. Vedendoti immobile, in attesa di una sua mossa, il gigante digrigna i denti ed esclama: «Bamboccio insolente!» Ti muovi allora verso di lui, con *Kurodachi* pronta a colpire, ma ti accorgi che Hiyashi è ora in piedi e sta incoccando una freccia. Un fulmineo colpo di polso e la punta della tua spada gli trancia la corda dell'arco prima che riesca a scoccare. Un altro colpo, e Hiyashi cade morto a terra con una profonda ferita al fianco. Senti arrivare, più che vederlo, il colpo di Ogawa e guizzi fulmineo da un lato facendo saettare *Kurodachi* in alto, per pararlo sopra la testa. L'impatto col portentoso *no-dachi* è tremendo, ma riesci ugualmente a reggerlo. Con un altro salto ti sottrai alla sua portata e ti volti rapidamente.

Vai all'**8**.

186

Strabuzzi gli occhi incredulo, sopraffatto dall'emozione. «Io . . . io non l'avevo mai saputo!» esclami,

incapace ancora di crederci. Ti vengono alla mente le innumerevoli cose che ti ha insegnato tuo padre, quand'era ancora vivo. Ti ha fatto apprendere molti dei valori in cui egli credeva e in questo modo ti ha condotto, senza che tu te ne rendessi conto, sulla strada per diventare un Ninja. Lentamente sfoderi *Kurodachi,* ed inizi a studiarne la lama nero cupo. *Ora capisco perché la spada di mio padre è fatta per non riflettere la luce* pensi fra di te. *È la spada di un Ninja, signore delle tenebre!* Ti metti dritto in piedi. «Grazie per avermelo detto, Maestro. Mi dispiace soltanto che mio padre non sia qui per aiutarmi ad imparare».

Il Maestro ti rivolge un delicato cenno di assenso con il capo, e si esprime con sincerità: «Dispiace molto anche a me, Kurasai». Poi, indicando con la mano verso sud, aggiunge: «Vieni. Dobbiamo essere di ritorno al *dojo* prima dell'alba».

Ti prepari a lasciare il luogo, ma improvvisamente, ti giri ricordandoti del Ninja con cui hai appena combattuto. Rabbrividisci quando lo vedi a pochi passi dietro di te: non lo avevi assolutamente sentito arrivare! «Ora, se puoi, dimmi: chi sei?» gli chiedi, ma non ricevi risposta neppure questa volta. Ti rivolgi allora al Maestro, ma anch'egli si limita a scuotere il capo in segno di dissenso. Poi, spiega: «Noi veniamo a conoscenza della vera identità di altri Ninja solo quando questo si dimostri un'assoluta necessità. Ci mescoliamo di giorno col mondo della gente comune, perché la minima breccia nel nostro sistema di assoluta segretezza potrebbe mettere in pericolo molte vite. Questa tattica di mantenere una doppia identità è detta *yomogami nojitsu.* È molto difficile da condurre, ma assolutamente necessaria; e vedrai che presto diverrà parte della tua vita di ogni

giorno. Ho lavorato per trent'anni con dei Ninja, senza mai scoprire chi fossero!»
D'istinto ti volti verso il Ninja ammantato di nero e fissi i suoi occhi, sicuro di averli già incontrati. All'improvviso ti accorgi di non averlo ancora sentito parlare, e un'idea ti folgora all'istante: «Midori!» esclami, ricordando i suoi occhi, la statura e quel suo corpo così sorprendentemente atletico.
Il Maestro scuote il capo: «Stai solo facendo delle supposizioni, Kurasai. Vieni; ora dobbiamo andare».
Il Ninja si volta e sparisce di corsa nella direzione opposta. Riluttante, segui il Maestro nella foresta.
Già. Non potrai mai esserne certo, ma hai la netta sensazione che il Ninja con cui hai combattuto non fosse altri che la principessa Midori!

Vai al **193**.

187

Ed è di nuovo il tuo nome a venir letto per primo. Ti senti onorato per esser stato scelto, poiché ciò dimostra quanta fiducia ripongano in te il Maestro e tutti i *sensei.* Ti aspetti che il Maestro proceda con la lettura degli altri nomi prima di dover fare la tua scelta, ma ecco un'altra, inattesa sorpresa: a passo di marcia, *Sensei* Haraku viene dritto verso di te e ti si piazza davanti. È seguito, a rispettosa distanza, dal vecchio scrivano del *dojo,* Osama Kitojima. «Kurasai Hidenaga» inizia Haraku, «accetti l'onore ed i rischi dell'addestramento speciale, o scegli i rischi e le responsabilità del servizio attivo?» La tua reazione immediata sarebbe di accettare l'addestramento speciale, ma decidi di dare ascolto agli avvertimenti del Maestro e di valutare tutt'e due le possibilità di scelta. Non sai in che cosa consista questo addestramento, ma sei sicuro che sarà assai severo. Il principe

Tomotada ha detto persino che qualcuno potrebbe non sopravvivere. *Ma naturalmente* consideri, *anche il servizio attivo nell'esercito sarà pericoloso.* Inoltre, se decidi di restare, dovrai resistere ad altri tre anni di obbedienza al codice samurai; sebbene ti piaccia imparare continuamente cose nuove, hai trascorso già tutta la tua vita in addestramento e ti senti ansioso di mettere in pratica le tue capacità. Tuttavia c'è ancora molto che potresti imparare dai *sensei* e dal Maestro. Poi c'è il patto con Takeshi, ma non puoi comunque sapere se anche a lui verranno offerte le stesse tue possibilità. Sei terribilmente indeciso, e avresti proprio preferito che fossero stati letti tutti i nomi, prima di dover decidere. «Allora, Kurasai?» ti domanda *Sensei* Haraku, interrompendo i tuoi pensieri.

È davvero giunto il momento della grande scelta.

Se accetti di continuare l'addestramento, vai al **196**.

Se scegli il servizio attivo, vai al **125**.

188

I due *ronin* oltrepassano il roccione dietro cui ti nascondi, dirigendosi verso ovest. Vedi che Hiyashi porta in spalla un piccolo arco e una faretra di frecce. Assicurato alle spalle di Ogawa c'è invece un *nodachi,* e cioè una *katana* di grossissime dimensioni, assai pericolosa in mano a chi sia forte abbastanza da riuscire a maneggiarla. Ogawa sembra il tipo giusto, ma non dà l'idea di essere molto veloce. I due banditi sembrano ora più tranquilli e per niente sulla difensiva. Li osservi procedere per breve tempo, e sai che dovresti essere in grado di star loro alle costole senza farti scoprire. Quando sono abbastanza avanti da essere fuori vista, ti cali giù dal roccione serven-

doti di un alberello dal fusto tutto contorto. Una volta sceso muovi ancora qualche passo, ed eccoli nuovamente che cercano di farsi strada tra la vegetazione verso un rozzo sentiero, in direzione del mare. *Fossi anch'io sul sentiero potrebbero vedermi facilmente, così come io vedo loro.* Le foglie trasportate dal vento continuano a coprire i deboli rumori che fai immancabilmente ad ogni movimento. Ma la brezza arriva a folate intermittenti, lasciando degli intervalli di assoluto silenzio del tutto imprevedibili. *Sfortunato, a quanto pare* pensi stizzito; *così non posso seguirli più da vicino per sentire i loro discorsi. Devo accontentarmi di vedere dove stanno andando.* Di tanto in tanto Ogawa si volta di scatto, per guardarsi alle spalle nel caso... qualcuno lo seguisse! E ogni volta hai solo una frazione di secondo per nasconderti e restare immobile come una statua. Un altro po', ed il bosco finisce per diradarsi. Il passo dei due accelera, e temi che possano averti visto o sentito. Quando il mare compare all'orizzonte, entrambi i *ronin* si tuffano in un gruppo di cespugli sul bordo della spiaggia; e anche tu sei costretto a ripararti, ormai sicuro di essere stato scoperto.

Vai al **201**.

189

Ti abbassi fulmineamente, lasciando esposte solo le punte delle dita con cui rimani aggrappato al ciglio della sporgenza. Nella sua foga il serpente manca il bersaglio, e finisce il suo scatto con un volo nel vuoto. Ma con orrore ti accorgi che all'ultimo momento è riuscito ad attorcigliarsi sul tuo braccio sinistro. Un istante ancora, ed i suoi denti acuminati ti affondano dolorosamente nel collo. Perdi 4 punti di Energia Vitale. A causa dell'acutissimo dolore sei sul punto

di cedere, ma con un ultimo sforzo lasci andare una mano, penzoli un istante nel baratro ed afferri il serpente. Al contatto, il rettile si irrigidisce per morderti un'altra volta, ma con uno strattone te lo levi bruscamente di dosso e lo scagli giù prima che riesca nel suo intento. Sempre consapevole del pericolo umano che continua a minacciarti dal basso, ti aggrappi di nuovo al ciglio con entrambe le mani per issarti finalmente al . . . sicuro? Non si direbbe: riesci appena ad alzare lo sguardo, che un'ombra nera ti piomba addosso dall'alto delle tenebre.

Vai al **204**.

190

Ti abbassi per afferrare e staccare una delle tegole d'argilla. Ti volti di scatto e la scagli dritta addosso al tuo assalitore che, costretto a chinarsi alla meno peggio, ti lascia il tempo di tuffarti a recuperare il *bokken.* Lo afferri appena in tempo, stava già rotolando giù dal tetto! Nell'attimo stesso in cui riesci a stringerne l'impugnatura, senti Takeshi urlare verso di te: «Attento, Kurasai!» Provi a rotolare da un lato, ma gli ottanta chili del samurai che ti si è lanciato addosso ti spompano completamente l'aria dai polmoni. L'urto, violentissimo, provoca l'immediato cedimento di tegole, travi e solaio e sotto di voi, avvin-

ghiati l'uno all'altro, si apre il vuoto. Come un gatto riesci a girarti in aria e portarti sopra di lui, col risultato di usare, stavolta a tuo vantaggio, la mole del suo corpo per attutire la caduta. Purtroppo non riesci ad evitare di picchiare la testa contro lo spigolo di un banco: l'elmo ti impedisce, schiantandosi, di rimanere ucciso sul colpo, ma la botta è così forte da farti ugualmente perdere tutti i tuoi punti di Energia Vitale. L'ultimo segnale che ricevi dal mondo esterno è l'urlo di Takeshi, sopraffatto definitivamente anche lui.

Ora, se lo *shuriken* che hai trovato sul cuscino era dorato, vai al **127**.

Se invece era del colore dell'argento, vai al **15**.

191

È già notte fonda quando, infine, arrivi al *dojo*. Cavalchi dritto fino all'alloggio del Maestro, che finendo di sorseggiare il tè ascolta la tua storia dall'inizio alla fine senza mai interromperti; inclusa la parte riguardante il misterioso comportamento di Midori. Dopo averti lasciato terminare, se ne rimane in assoluto silenzio per un bel po'. Poi ti chiede all'improvviso: «La barca era diretta a nord verso Hakata?»
Annuisci, confermando: «Sì, Maestro Yoshimura».
«Che cosa pensi stessero facendo, lungo la costa, i Mongoli e quei due *ronin*?»
«Forse spiavano le difese costiere attorno al porto di Hakata».
«E la corda annodata, e il bambù, come li spiegheresti?»
Prima di rispondere esiti un momento, in quanto consapevole delle implicazioni di quanto stai per dire. «Servivano a misurare la profondità. L'asta di bambù consente di individuare velocemente le acque

più basse, vicino alla costa, mentre l'ancora e la fune permettono di misurare profondità maggiori». Anticipando la domanda del Maestro, aggiungi: «I Mongoli stanno cercando un punto d'approdo sicuro lontano dalle difese portuali di Hakata, ma non troppo. Una simile necessità di sbarco possono averla soltanto dei contrabbandieri . . . oppure degli invasori. Ed io credo che ci sia motivo di temere che i Mongoli stiano progettando di invaderci».
«Un'invasione . . .» il Maestro, visibilmente sconcertato, pronuncia la parola lentamente. «Una gravissima, ma ragionevole supposizione, Kurasai. Hai svolto un ottimo lavoro. Hai dimostrato grande abilità e saggezza nel pedinare quei due traditori. Aspettami qui, che provvedo immediatamente a far recapitare un dispaccio al principe Tomotada». Detto questo il Maestro, aiutandosi con il suo bastone, si affretta ad eseguire il suo compito. Noti tuttavia che, pur mostrando di averne bisogno, appoggia in realtà sul bastone molto poco peso. *Davvero strano* consideri, *devo tenermelo a mente.*

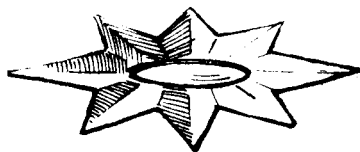
Vai al **182**.

192

In compagnia di una borraccia d'acqua, un rotolo di corda e della tua spada nera, passi tutto il pomeriggio alla ricerca del tuo amico. Ti fermi spesso per chiamarlo a gran voce; scendi ogni tanto da cavallo per esaminare attentamente la spiaggia, il costone roccioso e molti altri punti dove Takeshi potrebbe essere sceso di una decina di metri per nascondersi. Un punto in particolare finisce per attirare la tua attenzione. È una piccola ma agibile cengia protesa sul mare come una pedana, a circa metà strada tra il costone e la spiaggia, e quasi interamente nascosta da

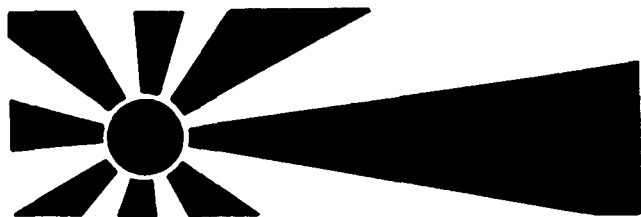
una sporgenza più in alto. Ti distendi sullo stomaco e ti sporgi in fuori il più possibile, ma neanche là vedi alcuna traccia del tuo amico. Al crepuscolo ti ritrovi in prossimità del Sacrario di Kagatora, e cominci a sentirti davvero scoraggiato. Non sei riuscito a vedere anima viva in tutto il pomeriggio. *Takeshi è probabilmente già al dojo, e tranquillamente seduto a cena per giunta!* Cerchi così di convincere te stesso, ma scopri di non essere mai stato troppo bravo a raccontarti bugie. Il cielo comincia ad oscurarsi in fretta, e capisci di non avere altro tempo, oggi, da dedicare alle ricerche. Ti piacerebbe arrivare fino al Sacrario e, da là, goderti il tramonto e rilassarti un pochino, ma sai anche che la strada del ritorno è già abbastanza lunga per fare anche una sosta.

Quindi, se decidi di tornare dritto alla scuola, vai al **20**.

Se invece risolvi di fare prima una capatina al Sacrario di Kagatora, vai al **224**.

193

Il bagliore della luna, filtrato dal fitto della foresta, rischiara debolmente la strada. Il Maestro procede speditamente davanti a te: sei così abituato all'immagine del vecchio insegnante malfermo, che fai fatica ad accettare le sue nuove e smaglianti sembianze. Un po' prima dell'alba raggiungete le colline che sovrastano il *dojo*. Vi fermate allora entrambi ad osservare gli edifici in basso, e un pensiero improvviso ti manda un brivido gelido lungo la schiena. «Che cos'è

successo a Takeshi, Maestro?» gli chiedi con la voce che trema. «È stato anche lui sottoposto ad un simile esame, o la sua scomparsa è stata solo una finzione per attirarmi qui da solo?»
«Anche il tuo amico ha affrontato il test dei Ninja» è la secca risposta del Maestro.
Sconvolto, ti rendi conto che potrebbe anche essere morto, se il suo esame assomigliava al tuo. Senti quasi di non farcela a chiedere: «È . . . è sopravvissuto anche lui?»
Il Maestro batte le mani ed esclama: «Lasciamo che risponda egli stesso!»

Vai al **233**.

194

Balzi a gambe larghe, con le ginocchia piegate e *Kurodachi* che già guizza nell'aria in rotta di collisione con la lama del Ninja.
All'impatto le braccia ti tremano, ma riesci a parare il colpo. Il tuo nemico ammantato di nero, tuttavia, è già partito con un calcio alle braccia; fai per tirarti indietro, ma il piede teso del Ninja ti si schianta sugli avambracci come una lama d'acciaio. Perdi 5 punti di Energia Vitale, ma benché il dolore sia sconvolgente riesci a tenere in mano *Kurodachi.* Ora sai di dover assolutamente mettere a segno un buon

colpo, pena il rischio di venir scaraventato giù per il dirupo.

Se pensi di sfruttare la quasi invisibilità della lama nera di *Kurodachi,* vai al **227**.

Se decidi invece di mollargli a tua volta un calcio, per dare alle tue braccia un momento di sollievo, vai al **109**.

195

Uscito Takeshi, chiudi la porta dietro di lui. Poi, per assicurarti un blocco efficace, conficchi nella scanalatura in cui la porta scorre un grosso e robusto *bokken*. Così, anche se qualcuno dovesse forzare la serratura, l'anta non potrà venir scostata dallo stipite. Per finire, chiuse a dovere le imposte, provvedi a legarle insieme con diversi giri di fune. Esausto crolli sul letto, ma dopo un po' ti accorgi di non riuscire a prender sonno a causa del turbinio di pensieri che ti affollano la mente; e solo più tardi, cullato dal monotono ticchettio della pioggia, finisci per addormentarti. Ti risvegli al mattino al canto di un uccellino solitario, che sembra aver deciso di non curarsi del maltempo per esercitare la sua voce. Hai recuperato 10 punti di Energia Vitale grazie al riposo tranquillo ma, girando la testa sul cuscino per poltrire ancora un po', vieni scosso brutalmente dal contatto con il freddo metallo di uno *shuriken* color argento.

Vai al **44**.

196

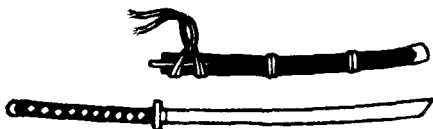
Non sei del tutto sicuro della decisione presa, ma devi comunque apparire ben determinato. Rispondi con un tono di voce che lascia sorpreso anche te: «*Chomei Sensei No Dojo* è una delle poche scuole che consentano ad uno studente di realizzarsi al mas-

simo delle sue possibilità, ed io mi sento pertanto grandemente onorato di proseguire qui il mio addestramento. Spero inoltre di poter trasmettere agli altri studenti tutta la mia passione e il mio impegno». Termini la tua dichiarazione con un profondo inchino. Sei immediatamente consapevole di aver fatto la scelta che *Sensei* Haraku si aspettava da te, e della quale è visibilmente compiaciuto. Anche il vecchio scrivano del *dojo* sembra commosso dalle tue parole, lo vedi da come intinge il pennello nell'inchiostro prima di annotare la tua dichiarazione sul registro. Qualche minuto più tardi tocca a Ghenzo annunciare pubblicamente la sua decisione. Sei sicuro che sceglierà il servizio attivo nell'esercito, visto che romper teste ed ossa è la sua passione preferita. Invece, con tua grande sorpresa, dichiara di volersi sottoporre all'addestramento speciale. *E chi ce la farà a sopportarlo per altri tre anni?* dici fra te. Ti chiedi ora con ansia se il Maestro farà la stessa offerta anche a Takeshi . . . ed è un grande sollievo per te sentir pronunciare il suo nome ad alta voce; ma il tuo amico sembra proprio non sapersi decidere. Alla fine, dopo averti fatto penare un bel po', annuncia anche lui di voler restare altri tre anni al *dojo*.

Vai al **223**.

197

«Un attimo!» esclami, buttandoti addosso una vestaglia. Corri ad aprire la porta e, pur non immaginando come abbia fatto, speri tanto che sia stato Takeshi a mettere lo *shuriken* sul cuscino: sai che altrimenti non riuscirai a passare la notte tranquillo. Takeshi entra in fretta, chiudendo la porta dietro di sé; ha l'aria di essersi appena svegliato anche lui. Sei tu a parlare per primo, tentando subito di farlo confessa-

re: «Non so come tu abbia fatto ad entrare qui stanotte, Takeshi, ma mi hai giocato proprio un bello scherzo, con quello *shuriken!*».
«Cos'hai detto?» esclama lui, e sembra davvero sorpreso.
«Lo *shuriken*» ripeti, indicando la stella sul tuo tavolino. La faccia di Takeshi si fa pallida. Senza aggiungere una parola, infila una mano in una delle tasche del pigiama e tira lentamente fuori uno *shuriken* del tutto uguale al tuo, eccettuato il colore: il suo, infatti, è dorato. Avvicinandosi a te, sussurra: «Ero proprio venuto a chiederti come avevi fatto *tu* a ficcare questo coso nella *mia* stanza!» Leggi nei suoi occhi che sta dicendo la verità, e temendo che qualcuno possa spiarvi gli dici: «Che ne diresti di discutere la faccenda da un'altra parte?» Egli si limita ad annuire col capo, visibilmente scosso. Così, infilati rapidamente un paio di sandali, lasciate insieme l'edificio.

Vai al **105**.

198

Se hai perso tutti i tuoi punti di Energia Vitale, significa che, piombato a terra, rimani privo di sensi. Vai allora al **117**.

Te ne sono rimasti fino a 6? Vai al **126**.

Se ne hai invece 7 o più, puoi attaccare Ghenzo (vai al **184**), oppure, se pensi di non poter rischiare oltre e vuoi tentare di trovare un modo per scappare, vai al **5**.

199

Un'ondata di tuniche color oro irrompe immediatamente nel portale per andare a circondare i tuoi compagni nel cortile anteriore. Con una rapida occhiata ti rendi conto che anche nel cortile sul retro sono sul punto di cedere e così, vedendo avvicinarsi la fine, segnali a Takeshi di liberare il tetto. Sai che la tua mossa deve essere di un tempismo perfetto: un solo secondo di anticipo o di ritardo, e il piano fallirebbe inevitabilmente. Due avversari si lanciano giù dal tetto per evitare di essere brutalmente abbattuti dal tuo amico, che prontamente balza dall'altra parte del tetto e salta anche lui giù nel cortile. Gli assaltatori stanno già abbattendo le barricate piazzate contro la porta d'accesso al cortile sul retro, e sai quindi che ti rimangono solo pochi secondi. Ti giri allora di scatto per sistemare gli ultimi attaccanti sul tetto. Ti abbassi per evitare un fendente trasversale, ma inciampi a causa di una tegola rotta. Perdendo l'equilibrio riesci appena a difenderti dal colpo che non tarda a seguire, e la forza dell'impatto ti fa perdere la presa sul *bokken.* Devi decidere fulmineamente se tuffarti a raccoglierlo o combattere disarmato l'ultimo nemico. Tra un attimo, altri samurai penetreranno nel cortile ed inizieranno subito ad arrampicarsi sul tetto; in questo caso non riuscirai a raggiungere Takeshi nel cortile e a realizzare il vostro piano.

Vuoi recuperare il *bokken?* Vai al **190**.

Vuoi provare a batterti a mani nude? Vai al **179**.

200

La tua manovra coglie Ghenzo letteralmente di sorpresa; tuttavia non tarda a riprendersi e riesce in tempo a saltare di lato per evitare il colpo. Provi ad aggiustare la mira, ma colpisci solo la punta del suo

bokken. Ghenzo alza allora in alto la sua arma e lancia un portentoso urlo di battaglia, già sicuro della vittoria. Sai di essere estremamente vulnerabile, là disteso a terra, e sferri allora un gran calcio con tutta la tua forza sperando di far inciampare il tuo avversario. Senti il tuo piede destro colpire il suo dal di sotto, ma per tua sfortuna il gigantesco samurai decide di portare a termine il suo attacco anziché tentare di recuperare l'equilibrio. Il suo *bokken* ti colpisce così dolorosamente allo stomaco da piegarti in due e farti perdere completamente il controllo dell'arma. Sottrai 5 punti dalla tua Energia Vitale. Un secondo dopo, Ghenzo piomba a terra di petto, rimanendo immobile e senza più fiato.

Vai al **218**.

201

Qualche attimo più tardi i due *ronin* emergono dalla boscaglia, trascinando una grossa barca da pesca, e si dirigono con fatica verso la spiaggia. Incuriosito avanzi fino ad un gruppo di cespugli al margine del litorale sabbioso, e li guardi mettere l'imbarcazione in acqua. Hiyashi si è messo a spingere da dietro, mentre Ogawa tira la fune dell'ancora legata a prua. Noti subito che la corda è annodata ad intervalli regolari, come non hai mai visto fare con una fune d'ancoraggio. Consideri l'ipotesi di assalirli mentre sono così impegnati, ma decidi che è molto meglio lasciare invece che continuino nel loro piano, qualunque esso sia, senza sospettare di aver messo qualcuno sulle difensive. Con l'acqua al petto caricano il cinghiale sulla barca, per poi salire dallo stesso lato rischiando per un pelo di rovesciarla. *Non si può certo dire che siano dei marinai molto esperti!* pensi, sorridendo della loro goffaggine. *La barca è stata*

certamente rubata. Mentre Hiyashi issa una piccola vela, Ogawa fa in modo di reggere l'imbarcazione contro le onde servendosi di una lunga canna di bambù, rozzamente contrassegnata anch'essa ad intervalli regolari con degli anelli di vernice nera. Prendono subito il vento dirigendosi verso il mare aperto, ed Ogawa continua a spingere finché il palo non tocca più il fondo. Entrambi iniziano allora a sfilarsi di dosso le armature ed entro pochi minuti, eccoli assumere le sembianze di comuni pescatori. Li osservi finché la barca scompare in lontananza all'orizzonte, dietro il promontorio a nord. Riemergi allora da dietro i cespugli per andare a controllare il punto in cui la barca era nascosta. Guardi bene tutto intorno, nel caso che i due si fossero lasciati dietro qualcosa, ma non riesci a vedere nulla. Rinfoderi *Kurodachi* e torni indietro, rimuginando a lungo su quanto hai scoperto. La prima domanda che ti poni è che cosa ci facesse realmente Midori nella foresta; e se, una volta fatto ritorno, abbia o no mandato qualcuno in tuo aiuto. Non credi, perché avrebbe dovuto spiegare il motivo della sua uscita solitaria. Ma il problema vero è che cosa stiano mai combinando i Mongoli. Così riflettendo ti ritrovi davanti al cavallo di Midori.

Vai al **191**.

202

Proprio all'ultimo momento fai scattare verso l'alto il braccio sinistro per bloccare la mano tesa di Ghenzo. Il gigante rimane non poco stupito nel vedere il tuo avambraccio neutralizzare, deviandolo alto sopra la tua testa, tutto il potenziale distruttivo del suo guantone corazzato. Immediatamente carichi il peso all'indietro per scaricarlo completamente in un tre-

mendo diretto destro. Nel momento dell'impatto capisci di averlo messo perfettamente a segno, e lo strabuzzare degli occhi di Ghenzo te ne dà la conferma. Ne tenti prontamente un altro, ma il tuo avversario è inciampato su se stesso da un lato, salvandosi provvidenzialmente dal colpo definitivo. Più che confortato da questo successo riprendi posizione.

Vai al **212**.

203

Con voce ferma, annunci: «Sono onorato della vostra nobile offerta, Maestro, ma non posso accettare di unirmi a voi. Non potrei assicurare ai Ninja la mia lealtà in quanto mi ritengo indissolubilmente legato al principe Tomotada. I miei antenati si sono distinti per generazioni e generazioni tra i suoi samurai, e sento che è questo il mio dovere!»

«Proposito onorevole, Kurasai» dichiara il Maestro solennemente. «Devo tuttavia ammettere la mia delusione ed il fatto che mi hai molto sorpreso. Il nostro corpo perde con te una grande opportunità per rafforzarsi».

Ti assale allora un terribile senso di colpa e, amaramente pentito, stai per cambiare subito la tua risposta; ma non dici una parola. *Ho preso la mia decisione e devo avere ora il coraggio di rispettarla fino alla fine. Dopotutto* pensi, *ho le mie buone ragioni*... Tiri un gran respiro e chiedi al Maestro: «Che ne sarà di me, ora?»

Egli ti fornisce la sua risposta immediatamente, con voce ferma e senza la minima esitazione: «Devi dimenticare tutto ciò che hai visto e sentito questa notte, e continuare la tua vita come se niente fosse accaduto. Ti sarà molto difficile farlo, ovviamente, ma solo così potrai completare il tuo allenamento al

dojo». Dopo una breve ma significativa pausa, la sua faccia assume un'espressione arcigna: «Tuttavia, se rivelerai ciò che ti è stato dato di sapere, morirai». Giunti a questo punto, non ti aspettavi niente di meno. E subito un pensiero terrificante ti manda un brivido freddo giù per la schiena. Osi a malapena aprir bocca: «Che cos'è successo a Takeshi?»

Vai al **230**.

204

Una fune sottile gli pende dietro la schiena, e ti accorgi che un altro bandito si sta calando rapidamente verso di te. *Questi agguati non possono essere casuali* dici a te stesso, mentre la tua mente cerca di fornire una risposta alternativa. *Sono progettati con troppa precisione - ma perché? Potrebbe essere che i Mongoli abbiano assoldato questi sicari per farmi fuori, visto che ho scoperto il loro piano?* Ma ora non è certo il momento per fare supposizioni: sfoderi in fretta *Kurodachi* mentre, balzando in piedi, tenti di prepararti al nuovo attacco. Ma un giramento di capo ti annebbia improvvisamente la vista e le membra iniziano ad irrigidirsi. *Il veleno!* esclami a te stesso. Perdi altri 2 punti di Energia Vitale. Senti che i

banditi devono aver toccato terra all'altro lato della cengia e tenti allora disperatamente di riprendere la padronanza dei tuoi sensi per non soccombere. Poi, ecco apparire da vicino il tuo avversario. Il suo solo aspetto ti fa balzare il cuore in gola: sai di essere faccia a faccia con un Ninja!

Vai al **177**.

205

Dagli sguardi dei tuoi compagni ti rendi conto che sono a dir poco sorpresi dalla tua idea. Ghenzo si sente di poter parlare a nome di tutti: «Il nostro compito qui non è quello di vincere, Kurasai. Oggi dobbiamo imparare a morire. Dobbiamo dimostrare che siamo in grado di cadere con onore, come veri guerrieri».

Cerchi in tutti i modi di nascondere la tua insofferenza nei confronti di quest'assurda e cieca preoccupazione per l'onore, che non condividi assolutamente. Almeno, non in questi termini. Così, rispondi: «Mi sento pronto a combattere fino all'ultimo - e con onore - almeno quanto te, Ghenzo. Ma questo significa anche che non intendo darmi per vinto fino a quando non avrò altra scelta».

Impaziente di sminuirti agli occhi di tutti, Ghenzo dichiara: «A differenza di Kurasai so bene qual è il mio dovere, e intendo prepararmi ad affrontare ciò che mi aspetta senza paure o esitazioni». Si dirige quindi con fare baldanzoso verso il passaggio sotto il portico e si piazza a gambe larghe proprio al centro. «Sarà questa la mia postazione, e difenderò da solo l'accesso principale al nostro comprensorio» annuncia solennemente, aprendo in fuori le sue possenti braccia. Ma è evidente a tutti che non riuscirebbe mai, da solo, ad ostruire completamente il passaggio. Così, con un grugnito d'imbarazzo, aggiunge dopo un istante: «Per essere sicuro che nessuno possa oltrepassarmi, mi incatenerò!» È ovviamente assai fiero di quest'idea, e rimane un attimo in silenzio per essere sicuro di avere l'attenzione di tutti; poi si accinge a spiegarne i dettagli: «Mi farò girare una grossa catena intorno alla cintura, e poi ne assicurerò le estremità ai due muri laterali dell'arcata. In questo modo, chiunque volesse superare la mia barriera sarebbe costretto a scavalcare le catene, o passarci sotto, rendendosi così estremamente vulnerabile ai miei colpi!» I tuoi compagni sembrano approvare incondizionatamente quest'idea balzana, mostrandosi tutti molto eccitati.

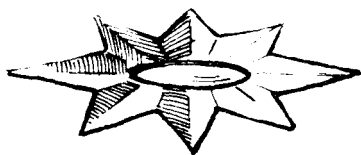
Tu, voltandoti verso Takeshi, gli sussurri in un orecchio: «Guarda com'è contento di suicidarsi! Non lo capirò mai».

Takeshi è d'accordo: «Non dirlo a me» aggiunge ironico, «bisogna però ammettere che di fantasia ne ha da vendere . . .»

Sai bene di esserti creata la reputazione di essere uno a cui non garba troppo seguire alla lettera il codice samurai. Rimanesse limitata ai tuoi compagni, non te ne faresti un problema; ma temi che ai tuoi *sensei*

o addirittura al principe Tomotada possano sorgere dei dubbi circa l'opportunità di farti continuare la scuola. Così, con questo pensiero nella testa, ti senti indeciso: unirti ai tuoi compagni per difendere la vostra postazione nel solito modo? Dopotutto la battaglia sarà probabilmente eccitante. Ma l'idea di provare in qualche modo a strappare una sia pur improbabile vittoria, ti solletica non poco.

E allora? Se vuoi unirti agli altri per dimostrar loro di avere lo stesso coraggio e senso dell'onore, vai al **53**.

Se preferisci invece escogitare un tuo piano alternativo per cogliere i tuoi avversari alla sprovvista, anche a costo di rischiare l'umiliazione nel caso fallisse, vai al **215**.

206

Colto completamente alla sprovvista, Ghenzo sente improvvisamente mancare il terreno sotto i piedi. Tenta di rimediare con una caduta elegante che gli permetta di ritornare subito in piedi, ma invece si schianta goffamente a terra. Prima che riesca soltanto a muoversi gli sferri un altro calcio, colpendolo in pieno sulla corazza che gli protegge il ventre. Sei sicuro dell'effetto del colpo quando lo vedi rigirarsi a terra dal dolore, tentando freneticamente di mettersi al sicuro. Non vuoi perdere l'opportunità e così lo incalzi ancora. Ma Ghenzo riesce a raccogliere le forze necessarie e risponde con un calcio da terra a due gambe, che sferra con violenza tale da grugnire

per lo sforzo. Neutralizzi il colpo appena in tempo, ma ti ferisci leggermente alle braccia contro i suoi stivali corazzati. Perdi 2 punti di Energia Vitale.

Se te ne sono comunque rimasti almeno 20, vai al **32**.

Se invece non ne hai più di 19, vai al **217**.

207

Vi precipitate entrambi verso il muro; Takeshi usa subito la sua pertica per respingere gli assalitori che si sono già arrampicati quasi fino in cima. Tu, menando raffiche di colpi col tuo *bokken* ed alternandoli con dei micidiali calci rotanti, ti prendi . . . cura di quelli che riescono ad oltrepassare le difese del tuo amico. Sai però che le tue ferite continuano drammaticamente ad aumentare, e senti il dolore raddoppiare ogni volta che una parte del tuo corpo già contusa viene colpita una seconda, una terza volta, nello stesso punto. Dopo circa quindici minuti di furioso corpo a corpo senti provenire dall'altra parte del muro, sul retro, un coro di urla esultanti. Sai dunque che la fine è vicina, ed urli così a Ghenzo e Takeshi: «Siamo gli ultimi rimasti! Hanno preso il cortile sul retro!» È solo questione di attimi, infatti, prima che gli assalitori invadano completamente il cortile da ogni lato. Ed è proprio durante questi ulti-

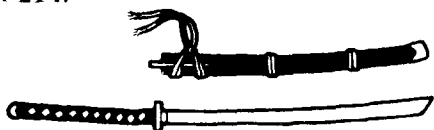
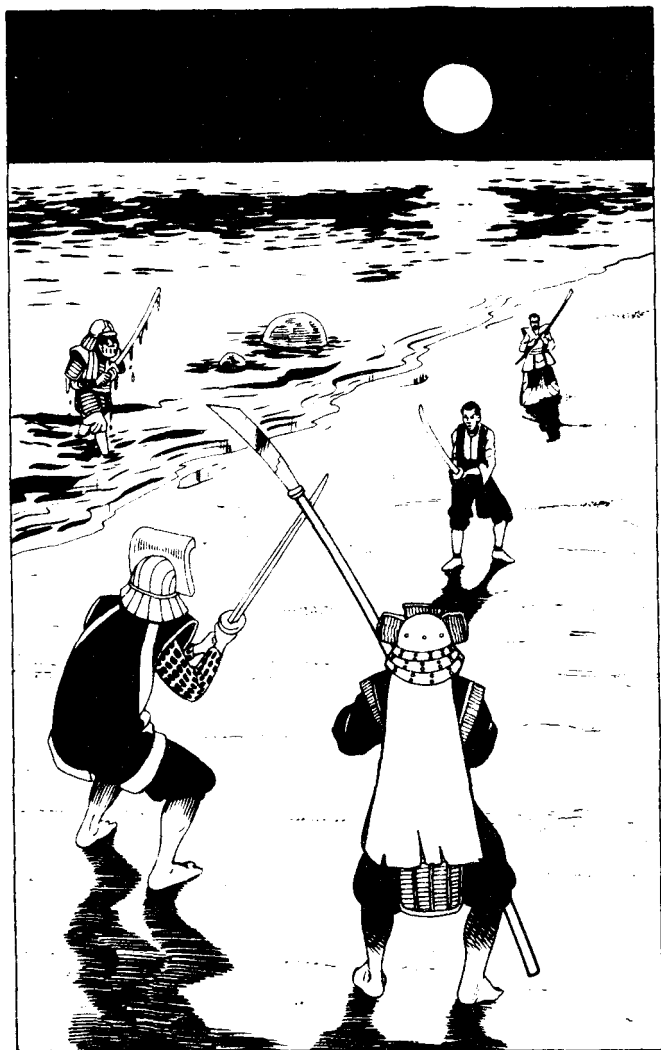
mi istanti che tu, mancando il bersaglio, colpisci il muro col tuo *bokken* schiantandolo in mille pezzi.

Il tuo avversario, a cui era destinato il colpo, rimane sbalordito quanto te: devi decidere all'istante se continuare il combattimento disarmato (vai al **163**), oppure tuffarti a raccogliere uno dei tanti *bokken* che giacciono a terra (vai al **221**).

208

Con l'animo gioioso ti alzi e muovi un passo avanti, rispetto alla fila di samurai inginocchiati a terra. Rivolto verso *Sensei* Haraku, ti inchini a lui con rispetto; poi, al principe Tomotada e al Maestro Yoshimura. Il sole cocente sta battendo ora a picco, e sotto la tunica e il pesante *yoroi* rivoli di sudore ti corrono giù per la schiena. Haraku recita a memoria l'intero tuo lignaggio: «Kurasai Hidenaga, diciannove anni; figlio primogenito di Uesigi Hidenaga, che sconfisse dodici ribelli Kosumi a cavallo prima di essere calpestato a morte per difendere il castello di Hakata; nipote del generale Si-Shoni Hidenaga, detto Il Terribile, vincitore della campagna di Obaku; discendente dalla nobile stirpe dei . . .» Badando bene a non muovere la testa, esamini con gli occhi il cortile davanti a te. Il principe Tomotada ed il Maestro Yoshimura siedono comodamente su degli scranni posti su di una pedana di legno, segnata dalle intemperie e collocata lungo il muro di cinta dello spiazzo. Nella splendente luce del sole, il rosso e l'oro della lacca con cui è rifinita l'armatura del principe producono un eccezionale contrasto con la candida tunica del Maestro. Immobili, dieci guardie personali del sovrano stanno dritte in piedi dietro la pedana. Ognuna porta una lunga e scintillante lancia, munita di un'affilatissima lama a doppio taglio. Due ufficiali

siedono a gambe incrociate sul terreno ricoperto da uno spesso strato di ghiaia compressa. Posizionati ciascuno ad una delle estremità della pedana, le loro *katana* sono poste a terra davanti a loro. Stendardi recanti l'emblema e i colori della stirpe dei Tomotada fluttuano nel vento alle spalle delle guardie. Ogni samurai, secondo la legge, è al servizio di un Maestro, che a sua volta presta i suoi servigi ad un samurai di più alto grado, fino ad arrivare allo *Shogun* e all'Imperatore. Tu e tutti i tuoi compagni siete agli ordini dei vostri *sensei*, cioè gli istruttori, che a loro volta dipendono dal Maestro Yoshimura. Infine, come ciascun altro abitante della provincia di Hakata, siete tutti sudditi del principe Tomotada. Ti senti particolarmente fiero ed orgoglioso, oggi, di trovarti al cospetto del tuo principe: è grazie a lui, infatti, che hai avuto l'opportunità di seguire l'addestramento dopo la morte di tuo padre. Ora, diplomato al miglior *dojo* della provincia, sai di poterti considerare uno dei più abili samurai di tutto il Giappone. Così come lo è stato tuo padre prima di te. Ciò che forse ora ti manca di più, per coronare questo importante momento della tua vita, è proprio la sua presenza. Ma cercando di scacciare questi pensieri ti sforzi di riportare la tua attenzione a *Sensei* Haraku. Sta finendo infatti il suo annuncio, e ti inchini allora al principe Tomotada e al Maestro, il quale annuisce col capo in segno di benevolo compiacimento. Ritorni quindi in riga, mentre Haraku legge ad alta voce il prossimo nome dalla lista: «Ghenzo Taira».

Vai al **214**.

209

Con un balzo esci dalla mischia, alzando una nuvola di sabbia ad ogni passo. Ti fermi tuttavia bruscamente dopo qualche metro: un quarto uomo è appena emerso dalle onde e ti sta venendo incontro minaccioso, e questo è armato anche con una fionda. Ti butti da una parte per puro istinto, ma non riesci a vedere il proiettile. È una grossa pietra, che ti colpisce con violenza in pieno petto e perdi 5 punti di Energia Vitale. Reprimendo a forza il dolore, ruoti su te stesso per fronteggiare gli altri banditi.

Ora, se pensi di voler tenere duro e combattere, vai al **52**.

Se invece vuoi tentare la fuga verso la parete rocciosa, per provare ad arrampicarti, vai al **22**.

210

Per tutto il giorno rimani all'erta, nel tentativo di captare in giro qualcosa d'insolito. Ma non noti nulla di strano; e neppure Takeshi. Avete persino fatto alcune domande alle guardie del *dojo* che pattugliano la zona, nel caso avessero visto qualcuno aggirarsi la notte scorsa per il comprensorio della scuola. Ma vi hanno assicurato di non aver visto nessuno. Ti piacerebbe aver più tempo per investigare di persona su questa faccenda ma, come gli altri tuoi compagni di corso, sai che dovrai passare gran parte della giornata nei preparativi per domani, la giornata della consegna dei diplomi. Benché a nessuno sia dato di sapere i nomi dei promossi, tutti sembrano incredibilmente eccitati e speranzosi. È in momenti come questo che ti senti davvero orgoglioso di aver completato l'addestramento nel più severo *dojo* di tutto il Giappone. Verso sera, al primo calare dell'oscurità, ti ricordi del suggerimento di Takeshi: forse è meglio

dormire entrambi nella stessa stanza e montare di guardia a turno. Anche se è molto improbabile che riceviate un'altra visita: dopotutto, chiunque sia stato, poteva fare già la notte scorsa quello che voleva.

Ad ogni modo se pensi che sia opportuno dare ascolto a Takeshi, vai al **7**.

Se invece non vuoi lasciarti intimorire da uno *shuriken*, e vuoi dormire da solo nella tua stanza, vai al **37**.

211

Senza andare tanto per il sottile fai deviare con un colpo la *katana* del Ninja e poi ti tuffi immediatamente contro di lui, caricandolo con la spalla. Cade inevitabilmente indietro, perdendo l'equilibrio e si ferma pericolosamente vicino al ciglio dello strapiombo. Prima che tu riesca tuttavia ad incalzarlo con un nuovo attacco, il Ninja si gira su se stesso con un guizzo felino e balza via dal bordo, nel tentativo di riportarsi al centro della cengia. Rincuorato da questo sia pur momentaneo successo, sai di riuscire a colpirlo prima che tocchi terra.

Vuoi usare la lama quasi invisibile di *Kurodachi?* Vai al **227**.

Credi di poterlo sorprendere con un fulmineo calcio ben piazzato? Vai al **109**.

212

Continuate entrambi a girarvi attorno con circospezione, ciascuno esaminando attentamente l'avversario. Cerchi di cogliere una debolezza nella sua tecnica difensiva, ma contemporaneamente devi stare bene attento a non trovarti scoperto a tua volta. Cominci già a soffrire per il peso dello *yoroi* e per il caldo umido che si accumula al suo interno. Sei

pronto allo scatto ma continui a girare, mentre la tensione si fa insostenibile. È questione di istanti, e uno di voi due sferrerà il suo attacco. Ma chi?

Se aspetti una sua mossa per assicurarti un più preciso contrattacco, vai al **3**.

Se invece intendi sferrare tu il primo colpo per puntare sulla sorpresa, vai al **67**.

213

La luce della luna illumina debolmente il terreno, filtrata dalle folte chiome degli alberi. Il Maestro procede con passo spedito davanti a te; sei così abituato all'immagine del vecchietto malfermo sulle gambe, che fai fatica ad accettare il suo «nuovo» aspetto smagliante. Poco prima che albeggi raggiungete le colline che sovrastano il *dojo*, e vi fermate entrambi ad osservare gli edifici in basso. Il silenzio fra voi due è assoluto, ma per niente imbarazzante. Al contrario: è come se fra di voi si fosse creato un indissolubile legame di mutua comprensione e rispetto, e in un certo senso di complicità. Lentamente il Maestro tira fuori da un cespuglio il bastone con cui sei avvezzo a vederlo camminare, e quando si gira dalla tua parte eccolo perfettamente immedesimato di nuovo nella parte dell'anziano istruttore. Sembra persino avere aggiunto qualche ruga in più sulla faccia, tanto la trasformazione è sorprendente. Ti rendi conto che nessuno ti crederebbe mai se dicessi che il Maestro Yoshimura è un Ninja! Non riesci a reprimere un sorriso, ma la sua reazione è immediata e violenta. «Questo è l'unico errore che ti concedo. Al prossimo, sei un uomo morto». Ti sembra di aver ricevuto un ceffone. A sorridere è ora il Maestro, sicuro di essersi fatto capire alla perfezione. Nel tono di voce soffuso ma penetrante a te tanto familiare, ti

chiede: «Possiamo tornare al *dojo,* Kurasai?» e, senza attendere la tua risposta, si avvia con passo incerto giù per il sentiero. «Sì, Maestro» rispondi frastornato dopo qualche istante, e ti affretti a sorpassarlo per far strada al tuo . . . vecchio ed acciaccato *sensei.*

214

La cerimonia prosegue tranquillamente e senza intoppi, e Takeshi si diploma subito dopo Ghenzo. Alla fine, *Sensei* Haraku legge ad alta voce i nomi dei trentacinque promossi su più di sessanta allievi. Tutti quanti, compresi coloro che non ce l'hanno fatta, andranno a prestare servizio attivo nell'esercito della provincia, ma i diplomati riceveranno gli incarichi più importanti e più difficili e godranno dei privilegi concessi al loro grado come contropartita delle maggiori responsabilità che dovranno assumersi. A questo punto è il principe Tomotada a chiedere la parola. Si alza; si schiarisce la gola e ciascuno di voi si attende di sentirsi assegnare il proprio compito nell'esercito. Ma il suo discorso risulta invece una sorpresa per tutti. «Oggi» inizia nel suo tono squillante ed autoritario, «ad un ristretto e selezionato gruppo di samurai verrà offerto un addestramento supplementare della durata di tre anni. Anni che si riveleranno difficili e faticosissimi, al punto che forse qualcuno potrà non riuscire a sopravvivere. Ma quelli che supereranno la prova diverranno indubbiamente la crema di tutto il corpo samurai del paese. È fra di essi, infatti, che io scelgo di preferenza i miei generali, i miei consiglieri ed i miei agenti speciali». Incuriosito ed eccitato all'idea ti domandi ovviamente se anche a te verrà offerta questa possibilità, e senti che ciascuno dei tuoi compagni si sta ponendo la stessa tua domanda. Il principe Tomotada

continua: «Tra qualche istante farò dunque la mia offerta, ma voglio che sia chiaro che nessuno dovrà sentirsi costretto ad accettare. Il servizio attivo rimane sempre un'alternativa, pur se meno onorevole, degna di tutto rispetto. Sarà il Maestro Yoshimura ad annunciare i nomi dei candidati».
La voce del Maestro è invece così soffusa e tenue da sembrare quasi un sussurro; tuttavia, pur essendo così flebile, riesce immancabilmente a farsi sentire da tutti. Il suo discorso è conciso e suona come un severo avvertimento: «Sono in molti coloro che provano, ma sono destinati a fallire. Qualcuno invece, non rischia mai. Pochissimi raggiungono la perfezione e nessuno riesce a detenerla più a lungo di un istante. Ora, a qualcuno di voi verrà data la possibilità di addestrarsi per inseguire la propria grandezza. Ma attenti, voi che accetterete! Rifiutare l'offerta significherà probabilmente infliggere una dolorosa ferita al proprio senso dell'onore; ma ricordatevi che soffrirete ben di più se, accettata la sfida, fallirete. Pertanto, se c'è in voi soltanto il germe di un dubbio, lasciate che spunti ora, o ne sarete sopraffatti nei duri e lunghi anni a venire». Detto questo, srotola un foglio di pergamena ed alza lo sguardo per annunciare il primo nome della lista.

Vai al **187**.

215

Insieme a Takeshi passi il resto della mattinata a gironzolare per i giardini del *dojo,* nell'intento di sviluppare un piano. «Non ce la faremo mai a sconfiggerli tutti se useremo i soliti metodi di difesa» esclami, «per quanto buono possa essere il piano».
Takeshi è d'accordo con te, ma aggiunge: «La cosa cambierebbe, se potessi usare il mio arco!» Seduti

l'uno di fronte all'altro rimanete a lungo in silenzio, apparentemente incapaci di trovare una soluzione adeguata. Poi, ad un certo punto, senti che un'idea ti affiora alla mente e si sviluppa rapidamente nei minimi dettagli. La esponi subito a Takeshi che, dopo averti lasciato terminare, commenta entusiasta: «Eccellente, Kurasai! Audace, non c'è dubbio; ma così imprevedibile, che potrebbe funzionare davvero». Così, dopo aver raccattato un paio di accessori indispensabili, fate entrambi ritorno al comprensorio. Senza fare alcun piano organizzativo generale, i vostri compagni intendono solo scegliersi ciascuno la propria postazione di difesa. Così, senza riproporre loro la questione, vi limitate a chiedere di poter difendere uno dei due edifici. Accolta la vostra richiesta, anche gli altri annunciano così le loro scelte: sempre più convinto di sé, Ghenzo si appresta ad incatenarsi sotto il portale, mentre quattro vostri compagni decidono di piazzarsi nel cortile anteriore, dietro di lui. Altri cinque si dispongono a semicerchio per difendere la corte sul retro e i due restanti si barricano nell'altro edificio. Una consistente scorta di *bokken* ed aste di bambù viene sistemata accanto a ciascun samurai: come voi, la maggior parte dei vostri compagni è ora ben intenzionata a fracassarne un buon numero, prima di soccombere.

Vai al **45**.

216

È l'alba, e il Maestro spiega a tutti un insolito esercizio. «Questo servirà a rafforzare la vostra capacità di resistenza ed il vostro senso dell'orientamento. Un *sensei* vi benderà gli occhi e vi condurrà in mezzo alla foresta. Poi, rimossa la benda, vi lascerà lì portando via il vostro cavallo: voi dovrete così ritrovare

da soli - e a piedi - la strada del ritorno». I tuoi compagni, pur manifestando all'inizio il loro malcontento, non tardano a cambiare idea e infine paiono tutti impazienti di cominciare.
La tua reazione, invece, è quasi contraria: pur sentendoti immediatamente eccitato all'idea, non riesci a non reprimere dei sospetti. Ti confidi allora con Takeshi: «Sarà di certo un'esperienza utile per tutti noi, ma mi sembra che anche stavolta il loro interesse sia più quello di metterci alla prova, che di farci realmente imparare qualcosa. Non credi anche tu?»
Takeshi annuisce pensieroso; poi aggiunge, cambiando espressione: «Sia pure come vuoi, ma scommetto che sarò di ritorno prima di te!»
«Staremo a vedere!» gli rispondi pronto. Qualche minuto più tardi, *Sensei* Haraku vi lega la benda intorno agli occhi.

Vai all'**83**.

217

Avendoti bloccato per un istante, Ghenzo balza in piedi sbuffando. *Pare del tutto illeso* pensi, *ma starà solo sforzandosi di sembrarlo. O almeno, speriamo che sia così!* Ti ritrovi così ancora una volta faccia a faccia col tuo avversario, ben sapendo che da un momento all'altro per uno dei due potrebbe essere la fine.

Vai al **198**.

218

Se hai perso tutti i tuoi punti di Energia Vitale significa che, crollato a terra, perdi completamente i sensi. Vai al **117**. Se te ne sono rimasti meno di 5, vai al **181**. Se invece ne hai di più, sono due le scelte che puoi fare. Vuoi attaccare Ghenzo un'altra volta? Vai

al **130**. Sei troppo a pezzi per sopportare un solo altro colpo, e vuoi escogitare uno stratagemma qualsiasi pur di farla finita con questo combattimento? Vai al **110**.

219

Con fare lento e incisivo il Maestro si protende verso di te. «Non è di questo che ti devi preoccupare, Kurasai. Né le tradizioni secolari, né le usanze comunemente accettate da tutti sembrano soddisfare il tuo carattere insofferente. Le uniche cose che contano, per te, sono soltanto la tecnica e la motivazione. Ti sei spinto così oltre da mettere in discussione persino lo stesso codice samurai, incapace di seguirlo alla lettera come invece ti sarebbe richiesto di fare. Inoltre . . . sei molto intelligente e tutte queste doti fanno di te un vero Ninja!» Il Maestro si mette seduto, la schiena dritta come un'asse e, ponendo le mani sulle ginocchia, prosegue: «Esorto te, Kurasai Hidenaga, ad iniziare la pratica del *ninjitsu,* l'arte marziale Ninja. L'addestramento e la disciplina si riveleranno indubbiamente più dure di quanto tu abbia mai sopportato finora, ma potrai apprendere tecniche così eccezionali da lasciarti esterrefatto! Vedrai moltiplicarsi di molte volte, e sotto i tuoi occhi, la forza, la velocità e la potenza, e godrai di una sicurezza interiore che pochi mortali possono vantare».
Le parole del Maestro ti infiammano di eccitazione, ma non senza riserve: «In che modo mi verrà chiesto di usare queste terribili capacità? A quale scopo?» chiedi perplesso. «Non è forse vero che molti Ninja sono assassini, spie o criminali?»
Le sopracciglia del Maestro si corrugano improvvisamente. «Fai delle domande molto sagge, per la tua età. Sappi allora che ogni corpo Ninja agisce seguen-

do le proprie credenze. Molti si addestrano esclusivamente per compiere delitti, mentre altri tentano di esercitare la loro influenza nella politica. Ma nessuno conosce i veri scopi della maggior parte dei corpi, neppure gli stessi membri. Individualmente, gli uomini del mio corpo si allenano per sviluppare, conoscere ed utilizzare al massimo la propria mente ed il proprio corpo. Insieme, lottiamo per rafforzare il Giappone. Non siamo al servizio di alcun signore o padrone e così possiamo agire nella più assoluta libertà da pressioni di interessi particolari. Così, quando i Mongoli ci invaderanno, e non dubitare che lo faranno, noi saremo i primi a dar loro il benvenuto: affonderemo le loro navi nel porto, tenderemo agguati ai loro esploratori, assassineremo i loro generali ed incendieremo i loro accampamenti. Le varie province avranno così il tempo di metter da parte vecchi rancori e di unire i loro eserciti per respingere con successo l'invasore». Il tono fermo e sicuro del Maestro ti fa quasi compiangere i Mongoli, per essere così sciocchi da pensare di riuscire ad invadere il Giappone! Il Maestro prosegue, rivolgendo ora le sue parole direttamente a te: «Per quanto ti riguarda, Kurasai, se deciderai di unirti a noi, dovrai ovviamente mantenere inalterata la tua presente identità e continuare quindi l'addestramento al *dojo* fino a quando sarà necessario. Riceverai nel frattempo, è logico, un addestramento supplementare. In ogni caso la tua scelta sarà definitiva e irrevocabile; la nostra segretezza in merito, assoluta. Se decidi di non unirti a noi, dovrai cancellare dalla tua memoria ogni ricordo di questo incontro; altrimenti sarà la tua fine. Ti concedo qualche minuto per la tua decisione». Con la mente in totale subbuglio fai una gran fatica a concentrarti razionalmente su tutto quanto

hai sentito, e l'idea di trovarti ad un simile bivio ti sconvolge. *Se accetto di diventare un Ninja* rifletti, *diventerò anche lo schiavo di me stesso e della mia doppia identità, che non potrò mai rivelare neppure al mio migliore amico.* Ma, in aggiunta a questi tristi pensieri di solitudine, un altro angoscia la tua mente, già abbastanza confusa. *E se tutto questo fosse solo un tremendo inganno, parte del mio addestramento da samurai organizzato per mettere alla prova il mio onore e la mia lealtà verso il principe Tomotada?*
«Kurasai . . .» Al suono della voce del Maestro, ti volti di scatto. «La decisione si farà sempre più difficile, se continui a rimuginarci sopra. Fai la tua scelta!» Il tono è imperativo.

Se decidi di unirti ai Ninja, vai al **164**.

Se non intendi farlo, vai al **203**.

220

Completamente sveglio, ti alzi di scatto a sedere. Là, sul tuo cuscino, c'è una piatta stella da lancio ad otto punte - uno *shuriken.* Una delle armi preferite e più letali dei Ninja, con le sue punte affilate come rasoi: una volta scagliato, è un proiettile mortale. Non sai se sentirti più sconvolto o più eccitato al pensiero dei Ninja. La fama che godono in tutto il mondo è di essere dei guerrieri eccezionali, ma anche dei sicari e degli assassini infallibili. Per questi motivi sono ormai delle figure quasi leggendarie, avvolte da un'impenetrabile cortina di mistero e segretezza che essi stessi si sono creati attorno e che ha pertanto fatto sbizzarrire la fantasia popolare. Alcuni sostengono addirittura che posseggano strani e terribili poteri magici, o doti soprannaturali! Di recente, inoltre, si è sparsa la voce che i Ninja si siano ormai infiltra-

ti dappertutto, in ogni villaggio, in ogni esercito e persino nello stesso castello di Hakata. Lo *shuriken* ti riporta in un baleno ai tempi dell'infanzia, in cui sognavi di diventare anche tu, un giorno, uno di loro. Ma ti incute anche una nuova paura, quella cioè di doverti trovare davvero faccia a faccia con un Ninja. Con tutti i sensi all'erta, setacci con lo sguardo ogni angolo della stanza. Ma anche se tutto ti sembra a posto, non riesci ad impedire alla tua mente di continuare a partorire una domanda dopo l'altra. Chi diavolo ha messo quell'arma sul tuo cuscino? Takeshi? Oppure qualcun altro . . . magari proprio un Ninja! Ma come avrà fatto a non svegliarti? E, come se ciò non bastasse, una rapida occhiata ti è sufficiente per constatare che sia la porta che le finestre sono tuttora ben chiuse dall'interno. Il nervosismo comincia davvero ad aumentare e ti alzi in piedi, ben deciso ad esaminare la stanza da cima a fondo. Tutto sembra però in ordine. Prendi in mano lo *shuriken:* il disco metallico, del diametro di circa dieci centimetri, è molto leggero, e la sua superficie dorata così lucida che ti ci puoi specchiare. Non sai proprio che cosa pensare e appoggi con un senso di timore la stella sul tavolo, finché un improvviso bussare ti riporta bruscamente alla realtà. «Chi è?» chiedi nervosamente. «Sono io, Takeshi» ti giunge la risposta. «Apri, che ti devo parlare!»

Vai al **229**.

221

Lasci andare immediatamente il *bokken* fatto a pezzi e fai partire un gran calcio a gamba tesa in direzione del tuo avversario. La mossa lo coglie impreparato, lasciandoti così il tempo di tuffarti a terra per afferrare un altro *bokken.* Ma un grosso e pesante stivale

piomba sull'impugnatura dell'arma, bloccandola nell'istante in cui cerchi di afferrarla. Senza esitare, agganci quella gamba e la tiri con forza verso di te. Il samurai perde l'equilibrio e cade a terra di schiena. Con la coda dell'occhio ti accorgi che un altro assalitore si è già lanciato in volo verso di te: rotolando su un fianco ti sottrai alla presa, lasciando che si schianti proprio addosso al suo compagno. È questione di pochi secondi, e all'improvviso qualcun altro ti balza addosso dall'alto, e prima che tu riesca a reagire ne arriva un secondo ad immobilizzarti le gambe. Tenti di sferrare dei pugni alla cieca, ma anche le tue braccia vengono rapidamente bloccate a terra. Delle urla selvagge attraggono la tua attenzione verso Ghenzo, ancora incatenato sotto al portale: un nugolo di tuniche oro gli si è avventato contro per assalirlo. Stremato, ma ancora in piedi, riesce in qualche maniera a tenerli tutti a bada per un bel po', distribuendo da ogni parte terribili raffiche di colpi di *bokken*, calci e pugni che mandano a gambe all'aria numerosi avversari. Ma all'improvviso i suoi assalitori sembrano ritirarsi contemporaneamente, lasciandolo solo ed incredulo. Ghenzo è visibilmente sbalordito e continua a guardarsi intorno, per capire cosa stia accadendo. Ad un certo punto lo vedi strabuzzare gli occhi inorridito; comincia a divincolarsi freneticamente, pare che si voglia disperatamente liberare dalle catene. Sei samurai, uno dietro l'altro, sono partiti alla carica contro di lui, reggendo tra le braccia un lungo e grosso tronco da sfondamento! Incapace di sottrarsi a loro, Ghenzo pianta i piedi a terra ed alza il *bokken* in segno di sfida, deciso a colpire. Ma un istante dopo la sua arma è in volo verso l'alto, il tronco lo investe con violenza dritto in mezzo al ventre e, divelte le catene, lo proietta molti me-

tri indietro nel cortile. Dopo essersi schiantato a terra rimane immobile, senza dare più segno di vita. Quasi contemporaneamente, un gran colpo si abbatte anche sulla tua testa, facendoti perdere i sensi e tutti i tuoi punti di Energia Vitale.

Se lo *shuriken* trovato sul cuscino era d'argento, vai al **15**.

Altrimenti, vai al **127**.

222

A bassa voce, continui: «Ma c'è qualcosa di ancora più strano, Takeshi». Incuriosito al massimo, Takeshi ti si avvicina. Gli descrivi rapidamente ciò che ti è capitato con Midori, e dell'ordine del Maestro di non rivelare il fatto ad anima viva.

«Caspita!» esclama il tuo amico. «Chissà mai cosa stava facendo... Sembrerebbe quasi che il Maestro ne fosse al corrente, non è questo che vuoi dire?»

«Proprio così» rispondi, «ma non riesco a capire il perché di tutta questa segretezza. E ciò che mi infastidisce, è che probabilmente non lo capirò mai. E non dovrei neanche stare qui a parlarne».

Takeshi annuisce comprensivo. «Puoi fidarti, Kurasai. Ci penserò, ma non ne farò parola con nessuno, ci puoi contare!»

«Grazie, Takeshi». Ti senti molto stanco, «Faremmo meglio ad andarcene a dormire, ora. Domani ci aspetta un'intera giornata di addestramento».

Vai al **195**.

223

Alla fine sono soltanto dodici coloro che hanno scelto di accettare l'incognita del terribile addestramento. Al rullo di un grosso tamburo, uno degli ufficiali del principe Tomotada si muove dalla pedana recando

in mano un mazzo di bende di seta da mettere attorno al capo, decorate in rosso e oro con l'emblema dei Tomotada. Quando giunge dinanzi a te, ti inchini fino a toccare con la fronte le mani conserte al petto dell'ufficiale. Poi, per importi simbolicamente l'obbligo di completare l'addestramento o morire nel tentativo, l'ufficiale ti stringe la fascia di seta intorno alla fronte. Dopo la cerimonia chiedi subito a Takeshi come mai ci abbia messo tanto a decidersi. Ti risponde con un sorriso ironico, e poi aggiunge: «Volevo apparire posato e riflessivo; ma volevo anche farti tremare un po' all'idea di dover risolvere il mistero degli *shuriken* da solo!»

Vai al **228**.

224

Il sacrario compare presto all'orizzonte. Costruito in epoca antichissima, si trova in cima ad un piccolo e roccioso isolotto, simile ad uno scoglio, che si erge scosceso tra le onde. Lo si può raggiungere soltanto per mezzo di un esile ponte di corde, sospeso a strapiombo sul mare, mentre una volta passati dall'altra parte un sentiero di ghiaia conduce alla sommità dello scoglio. Qui, in mezzo ad una piccola radura circolare, c'è soltanto un semplice arco in pietra. È per tutti un simbolo di calma e un monito alla perseveranza, solitario in mezzo alla furia dei flutti. Il poco terreno dell'isolotto ha permesso la crescita di qualche arbusto e pochi alberelli. Legato il cavallo, oltrepassi con attenzione il ponticello sospeso nel vuoto. Raggiunta la parte opposta, sali in cima allo scoglio e ti siedi sotto l'arco, su una pietra tutta ricoperta di muschio. La brezza ti porta alle narici il forte odore salmastro del mare, e col rumore delle onde che si infrangono sugli scogli, e lo spettacolo incomparabile

di un tramonto sul mare inizi a rilassarti per davvero. Il pensiero che soltanto quel braccio di mare separa la tua terra dai Mongoli non basta a rimetterti in agitazione: è tutto troppo bello, qui! Distrattamente giocherelli con l'impugnatura di *Kurodachi*, sfilandola un pochino dal fodero. Improvvisamente una specie di soffuso mormorio si fa sentire tutto intorno, ma è così flebile che ti sembra soltanto una tua sensazione interiore. Invece, sobbalzando dal terrore, ti accorgi che proviene da . . . *Kurodachi!*

Vai al **176**.

225

Dopo aver riflettuto a lungo con gli occhi chiusi, il Maestro ti chiede all'improvviso: «Chi altro è al corrente di quanto mi hai raccontato?»

«Nessuno, Maestro Yoshimura. Eccetto, come le ho detto, la principessa Midori. Sono venuto immediatamente qui».

Il Maestro aggrotta le sopracciglia e, sporgendosi verso di te per guardarti negli occhi, ti intima con voce calma ma imperiosa: «Non dovrai dire a nessuno che la principessa era là. A nessuno, Kurasai». Si ferma per tirare un respiro. «Provvederò affinché alla principessa sia restituito il suo cavallo, e a te il tuo. Per quanto riguarda il resto dell'accaduto, puoi anche parlarne con chi vuoi, ma mi affido alla tua discrezione». *Davvero strano* pensi, sentendo che l'ordine di mantenere il silenzio su Midori è fuori discussio-

ne. «Non domandarmi il perché di tutto questo, Kurasai» continua il Maestro. «Non sono in grado di spiegartelo». È la seconda volta, oggi, che sai di non sapere tutta la verità e di non poterci fare nulla. Potessi almeno parlarne con Midori, ma chissà quando - e se - la rivedrai di nuovo.

Vai al **178**.

226

Riprendi conoscenza acciambellato sulla sporgenza, tremante e stordito. Recuperi 5 punti di Energia Vitale. Per fortuna la tua vista è nuovamente quella di sempre, anche se non sai dire quanto tempo sia passato dalla tua rovinosa caduta. Il cielo, tuttavia, è ancora buio. Impugnando *Kurodachi* ispezioni cautamente la sporgenza rocciosa su cui sai di trovarti, ma non c'è traccia del Ninja, né dei suoi compagni. Riesci gradatamente a rilassarti e, malgrado i muscoli e le ossa doloranti, e le numerose ferite, ti senti notevolmente meglio. *Ho combattuto un Ninja e sono riuscito a sopravvivere* ti meravigli. Ma la tua mente è un turbinìo di domande senza risposta. *Ma chi diavolo era? Perché mai mi ha aggredito? E perché poi mi ha lasciato stare? Mi domando se tutto questo abbia a che fare con la scomparsa di Takeshi . . .* Ma almeno per ora sai che è del tutto inutile arrovellarsi su queste cose, e ti sforzi di pensare a come far ritor-

no al *dojo*. All'improvviso noti che la fune usata dal Ninja per scendere sulla cengia penzola ancora, appesa alla parete. Dai alcuni strattoni per verificarne la tenuta, ma ti sembra che sia fissata saldamente. Tuttavia non vuoi usarla: hai sentito troppe voci riguardo ai tranelli che i Ninja tendono alle loro vittime, e così inizi una faticosissima e dolorosa arrampicata libera verso la cima.

Vai al **232**.

227

Fai fare a *Kurodachi* un rapido giro a vuoto per confondere la vista al Ninja che, intimorito, retrocede di scatto permettendoti di sferrargli un tremendo fendente incrociato.

Che sia davvero la mossa buona? Lancia un dado: se la somma col tuo punteggio di *kenjutsu* raggiunge il totale di 23, vai al **155**. Se invece fosse inferiore, vai al **128**.

228

Nelle settimane che seguono sei continuamente messo sotto pressione, è il ciclo di addestramenti più pesante ed impegnativo di tutta la tua vita. Riesci da sempre molto bene nelle discipline samurai come il *kenjutsu,* il tiro con l'arco e il cavalcare, ma *Sensei* Haraku e gli altri istruttori tentano in ogni modo di farti migliorare ancora, sempre di più, richiedendoti anche dodici ore di allenamento al giorno. Molta della parte teorica è imperniata sulla strategia e il comando: ti viene insegnato il dovere e l'arte di ispirare i tuoi uomini con la forza del carattere, e come ottenere il loro rispetto con l'esempio e la dimostrazione delle tue capacità. Per parecchi giorni devi condurre in marcia per le foreste e le pianure, nei pressi

di Hakata, squadre di allievi più giovani. Vengono persino simulate battaglie contro eserciti capeggiati da altri tuoi compagni di corso. Il principe Tomotada e il suo corpo di generali e specialisti tecnici vengono sovente ad osservare da vicino questi addestramenti. Non c'è più alcun dubbio: sono davvero in cerca dei futuri comandanti in capo. Ma non c'è da imparare solo a combattere. In qualità di ufficiale devi anche saper condurre un negoziato, istituire dei collegamenti e districarti tra le sottili insidie della diplomazia. Sono tuttavia assai pochi i giorni in cui non devi sottoporti ad ore e ore di estenuanti esercizi di combattimento. Come prima affini le tue tecniche di offesa e difesa usando il *bokken* ma, via via che passano le settimane ed i mesi, usi sempre più spesso la *katana* per le lezioni. Per maneggiare con sicurezza queste spade bisogna possedere una tecnica di assoluto controllo sull'arma, ed essere capaci di una concentrazione totale: la sua lama non perdona il minimo errore. Ma usare *Kurodachi,* la tua ineguagliabile *katana* dalla lama nero cupo, è per te un vero piacere. Perfettamente bilanciata e consona a te, risponde ad ogni tuo movimento come se fosse davvero un prolungamento del tuo stesso braccio.

Vai al **175**.

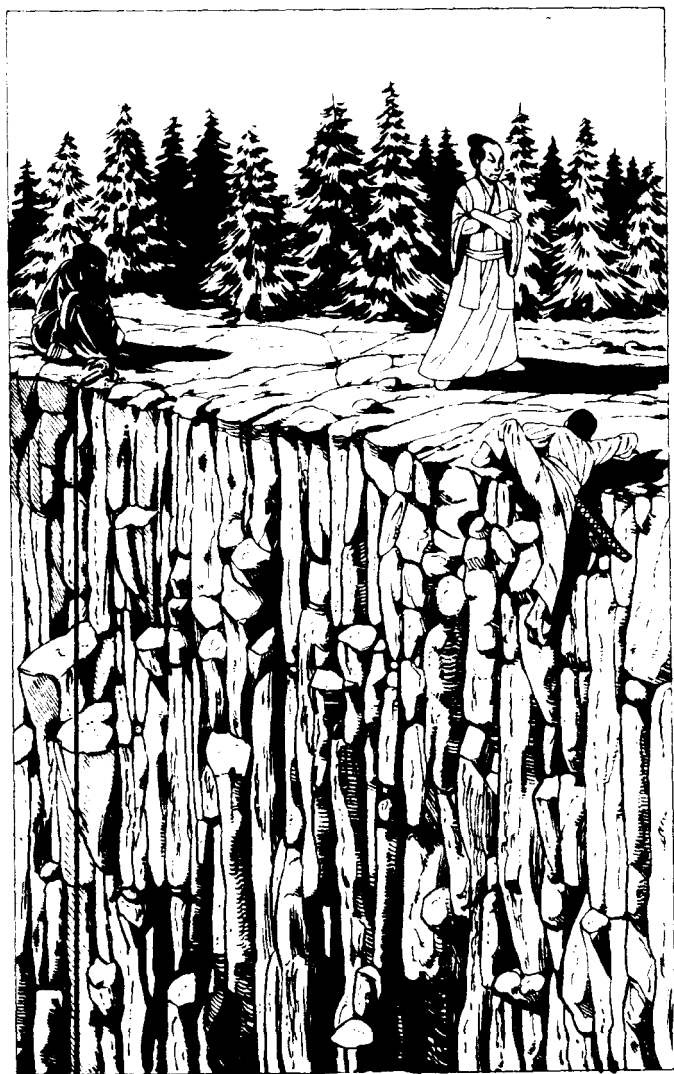
229

«Un attimo!» esclami, buttandoti addosso una vestaglia. Corri ad aprire la porta e, pur non immaginando come abbia fatto, speri tanto che sia stato Takeshi a mettere lo *shuriken* sul tuo cuscino. Perché sai che altrimenti non riuscirai a dormire finché non avrai scoperto chi è stato. Takeshi entra in tutta fretta, chiudendo la porta dietro di sé. Ha l'aria di essersi appena svegliato anche lui. Sei tu a parlare per pri-

mo, tentando di farlo confessare. «Non so come hai fatto ad entrare, Takeshi, ma certo mi hai giocato un bello scherzo con quello *shuriken!*»
«Cos'hai detto?» esclama lui, e sembra davvero sorpreso.
«Lo *shuriken*» ripeti, indicando la stella sul tuo tavolino.
La faccia di Takeshi si fa pallida. Senza aggiungere una parola, infila una mano in tasca e ne tira fuori uno *shuriken* del tutto uguale al tuo. Avvicinandosi a te, sussurra: «Ero venuto a chiedere come avevi fatto *tu* a ficcare questo coso nella *mia* stanza!» Leggi nei suoi occhi che sta dicendo la verità e così, temendo che qualcuno possa spiarvi, gli dici: «Che ne diresti di discutere la faccenda da un'altra parte?» Lui si limita ad annuire col capo, visibilmente scosso dallo strano accaduto. Afferri lo *shuriken* e infili rapidamente un paio di sandali, poi lasciate insieme l'edificio.

Vai al **105**.

230

Il Maestro spiega chiaramente: «Il tuo amico è stato semplicemente usato per attirarti lontano dal *dojo*».
«Ma anche lui ha ricevuto uno *shuriken*» lo incalzi subito, temendo il peggio per Takeshi se anche lui ha dovuto affrontare una simile prova.
«Stavamo tenendo d'occhio anche lui, ma non lo abbiamo sottoposto al test finale; pertanto è completamente all'oscuro di tutto. Ora è al *dojo,* che si riposa». Tiri finalmente un sospiro di sollievo: il tuo caro amico è salvo! Ma ti rendi conto con tristezza che dovrai mantenere il segreto anche con lui; per tutta la vita. Il Maestro è ora in piedi e ti indica con una mano verso sud: «Vieni, Kurasai. Dobbiamo essere di ritorno al *dojo* prima dell'alba». Ancora preso

nei tuoi pensieri, ti avvii meccanicamente dietro di lui. Poi ti ricordi del Ninja con cui hai combattuto: ti volti immediatamente indietro, ma . . . è sparito. Non ti resta che distogliere lo sguardo dal desolato dirupo e seguire il Maestro nella foresta.

Vai al **213**.

231

Ghenzo sembra aver intuito la tua mossa, riuscendo a girarsi prima che tu riesca ad investirlo. Tendi tutti i muscoli e ti prepari alla collisione contro la massiccia spalla corazzata del tuo gigantesco avversario. Sbalzato indietro dal contraccolpo, perdi 2 punti di Energia Vitale. Ma c'è anche la soddisfazione di veder premiati i tuoi sforzi: scaraventato indietro Ghenzo cerca invano di evitare il ruzzolone, ma non vi riesce e finisce così goffamente a gambe all'aria nella ghiaia. Prima che riesca a riprendersi non esiti a colpirlo con un calcio al ventre, che risuona pesantemente contro la sua armatura. Provi ad incalzarlo ancora, ma stavolta riesce a recuperare abbastanza energie da sferrarti a sua volta un doppio calcio, servendosi di entrambe le gambe. Blocchi i suoi stivali con le braccia, ma le escoriazioni ti causano la perdita di altri 2 punti di E.V..

Se te ne sono rimasti comunque almeno 20, vai al **32**.

Se invece ne hai di meno, vai al **217**.

232

L'estenuante risalita prosciuga le tue ultime energie, ma alla fine riesci ad issarti oltre il bordo del precipizio. Sfiancato e distrutto, ma non nello spirito, ti lasci andare disteso, socchiudendo gli occhi. Ma un familiare quanto inaspettato sogghigno ti paralizza.

La voce è la sua, ma ancora non riesci a crederci: alzi lo sguardo e ti ritrovi faccia a faccia col Maestro. Strofinandoti gli occhi, lo vedi proprio davanti a te; ma le sue sembianze sono indubbiamente quelle di un uomo assai più giovane di quello che conosci tu. Al massimo dello stupore, ti sforzi di alzarti in piedi. Il Maestro si limita ad indicare qualcosa alla tua sinistra, dicendo: «Eri allo stremo delle forze, Kurasai, ma sei stato abbastanza saggio da non risalire servendoti della corda». Guardando da quella parte, ti ritrai con terrore. A pochi metri di distanza, il Ninja con cui hai combattuto è inginocchiato sul bordo dello strapiombo, accanto all'estremità della fune. Era assicurata alla roccia, è vero, con un robusto uncino, ma lui avrebbe potuto reciderla in qualsiasi momento! D'impulso sfoderi *Kurodachi,* ma il Maestro leva in alto una mano per fermarti, dicendoti: «Riponi la spada, Kurasai; non hai più da temere. L'hai già superato, il test dei Ninja!»

Vai al **159**.

233

In tutta la sua statura la figura di Takeshi emerge allora dal sottobosco. È ferito ed estenuato, gli indumenti che indossa sono tutti laceri, ma è vivo! Commosso, gli corri incontro per abbracciarlo: «Takeshi, vecchio caprone! Come stai?»
Sorridente, risponde: «Esattamente come te, Kurasai!» Ti guardi un po' e ti accorgi che il tuo aspetto non è affatto meno sconvolto e distrutto del suo . . .

«Venite» dice il Maestro. «Abbiamo un sacco di lavoro da fare. Nel corso delle prossime settimane sarete sottoposti ad un addestramento intensivo, al quale dovrete rispondere al meglio di voi stessi: dovrete essere pronti per la guerriglia contro i Mongoli!»
Scambiata una rapida occhiata, sia tu che il tuo amico Takeshi vi sentite pronti e determinati ad affrontare i pericoli che vi stanno davanti, e felici di poterlo fare insieme. Sei tu, ora, a rispondere a nome di entrambi: «Sarà fiero di noi, Maestro!»
Il Maestro annuisce, e improvvisamente senti una specie di vincolo invisibile unire tutti e tre, un insieme di comprensione, fiducia e rispetto che non si può definire, ma che sembra fissarsi indelebilmente nell'animo di ciascuno di voi. Lentamente il Maestro tira fuori da un cespuglio il bastone con cui sei avvezzo a vederlo camminare e, quando si gira dalla vostra parte, eccolo perfettamente immedesimato di nuovo nella parte dell'anziano istruttore. Sembra persino aver aggiunto qualche ruga in più alla sua faccia, tanto la trasformazione è sorprendente. «Possiamo ritornare al *dojo,* ragazzi?» vi chiede nel solito tono di voce, soffuso ma penetrante, e senza attendere risposta si avvia con passo incerto giù per il sentiero.
«Sì, Maestro» rispondete entrambi, ancora frastornati, e vi affrettate a sorpassarlo per far strada al vostro . . . vecchio ed acciaccato *sensei.*

Un mondo di avventure dove il protagonista sei tu. | **librogame®**

Un viaggio nella dimensione tempo, un appuntamento con le tappe decisive della storia dell'uomo.

time machine

L'ETÀ DEI DINOSAURI	1
LE SORGENTI DEL NILO	2
SULLE NAVI PIRATA	3
SELVAGGIO WEST	4
MISSIONE A VARSAVIA	5
LA SPADA DEL SAMURAI	6
LE SETTE CITTÀ D'ORO	7

Una banda di ragazzini scatenati è ben decisa a ficcare il naso ovunque ci sia qualcosa di losco!

detectives club

IL MESSAGGIO DEL MORTO	1
L'ANTIQUARIO	2
MISTER MEZZANOTTE	3
SULL'ISOLA MISTERIOSA	4

Dalla base operativa di Nebula esci in pattuglia con il fedele robot Tor-2!

avventure stellari

PIANETI IN PERICOLO	1
L'INVASIONE DEGLI ANDROIDI	2
I CAVALIERI DELLA GALASSIA	3
IL PALAZZO DELLE ILLUSIONI	4
LE STELLE SCOMPARSE	5

Un giovane cavaliere, sul punto di terminare la sua iniziazione, si ritrova unico depositario dell'infinita sapienza Ramas . . .

Un giovane mago, armato solo della sua saggezza, affronta la infernale potenza del re negromante.

oberon

serie conclusa

Il Prete Gianni, un personaggio tra storia e leggenda, in una folle avventura in terra d'Oriente.

misteri d'oriente

IL VECCHIO DELLA MONTAGNA	1
L'OCCHIO DELLA SFINGE	2
LE MINIERE DI RE SALOMONE	3
I SEGRETI DI BABILONIA	4
GLI ADORATORI DEL MALE	5

serie conclusa

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento; personaggi che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

dimensione avventura

LA ROCCA DEL MALE	1
LA FORESTA MALEDETTA	2
I VIAGGIATORI DELLO SPAZIO	3
APPUNTAMENTO CON LA M.O.R.T.E.	4
IL COVO DEI PIRATI	5
L'ISOLA DEL RE LUCERTOLA	6
LA CASA INFERNALE	7

Un personaggio leggendario della letteratura poliziesca è al tuo fianco per risolvere i casi più intricati!

sherlock holmes

OMICIDIO AL DIOGENES CLUB	1
LO SMERALDO DEL FIUME NERO	2
IL CASO MILVERTON	3
WATSON SOTTO ACCUSA	4
I DINAMITARDI	5
UN DUELLO D'ALTRI TEMPI	6
INTRIGO A BUCKINGHAM PALACE	7

Uno strabiliante armamentario di formule magiche per portare a termine una missione disperata . . .

sortilegio

LE COLLINE INFERNALI 1
LA CITTÀ DEI MISTERI 2
I SETTE SERPENTI 3
LA CORONA DEI RE 4

serie conclusa

Una serie di avventure mozzafiato basate sul *role-playing game* più famoso nel mondo.

advanced D&D

I PRIGIONIERI DI PAX THARKAS 1
LA TORRE FANTASMA 2
NEL CASTELLO DI QUARRAS 3
LA PROVA 4
NINJA! 5
IL SIGNORE DI RAVENLOFT 6
LO SCETTRO DEL POTERE 7
LA CORONA DEL MAGO 8
MAGO CONTRO MAGO 9
NEL REGNO DI BABA YAGA 10
I SIGNORI DEL DESTINO 11

In uno scenario dopo-bomba, un gruppo di sopravvissuti cerca di raggiungere la California superando mille difficoltà.

VIAGGIO DISPERATO 1
AGGUATO IN MONTAGNA 2
LA ZONA OMEGA 3
VERSO LA CALIFORNIA 4

serie conclusa

robin hood

Il cacciatore ribelle che ruba ai ricchi per *dare ai poveri, l'uomo che ha fatto della* Foresta di Sherwood un piccolo mondo felice dove regnano la voglia di vivere, l'ardimento, la lealtà, la giustizia.

IL DEMONIO DEL RE 1

LA SPADA DEL TEMPLARE 2

serie conclusa

la terra di mezzo

Una serie di turbinanti avventure, basate sulle opere del più grande scrittore di romanzi fantasy, J.R.R. Tolkien, autore de *Lo Hobbit* e de *Il Signore degli Anelli*, ti condurrà in un mondo fantastico popolato di creature straordinarie: Umani, Elfi, Hobbit, Orchetti, Troll, Maghi.

UNA SPIA A ISENGARD 1

TRADIMENTO ALLA FORTEZZA 2

LE MINIERE DI MORIA 3

fire*wolf

Dalle Terre Selvagge dei barbari alla corte di Belgardium, Fire*Wolf il Mago e la sua potente spada fatata *affrontano con astuzia e coraggio* la stirpe maledetta dei Demoni.

IL BARBARO RIBELLE 1

LE CRIPTE DEL TERRORE 2

Nel mondo dei giochi di ruolo, un'esperienza creativa che unisce il gusto del gioco al piacere del racconto.

rolegame

Un gioco raffinato e affascinante, di estrema semplicità ma molto realistico nei territori del mitico continente di Atlantide. Si articola in:

volume **INTRODUZIONE ALL'AVVENTURA FANTASTICA**

I primi passi nel continente di Atlantide: tutte le emozioni dell'avventura con un'estrema semplicità di gioco.

scenari:

LA LOCANDA 'AL CINGHIALE' 1

LA FORESTA SENZA RITORNO 2

I SETTE CALICI FATATI 3

LA FIGLIA DEL CALIFFO 4

NELLA FREDDA LUCE DEL NORD 5

LA PORTA DEI MONDI 6

volume **PERFEZIONAMENTO DELL'AVVENTURA FANTASTICA**

Regole più dettagliate, nuovi personaggi, una descrizione completa di Atlantide, in più lo scenario per una nuova avventura.

scenari:

IL VIAGGIO DELLA KORISANDE 1

IL LUPO DI WINHALL 2

Kata Kumbas

Un gioco di straordinaria ricchezza e fantasia in una ambientazione mediterranea.
Il volume comprende:
le regole di base
il bestiario
un'avventura introduttiva
tre avventure complete.

scenari:

L'ISOLA DELLA PESTE 1

Holmes & Co.

Un sistema per trasformare i grandi classici polizieschi in macchine per giocare.
Il volume comprende:
le regole del giallo classico
scenario introduttivo
scenario avanzato
le regole del giallo d'azione
scenario introduttivo
schede dei personaggi.

I Cavalieri del Tempio

Un gioco di nuova concezione che consente di giocare *con la Storia*.
Il volume comprende:
le regole introduttive
le modalità di accesso nel Tempio
la creazione dei personaggi
varie modalità di combattimento
un'avventura introduttiva
un'avventura completa.

scenari:

LA VERIDICA HISTORIA DI CRISTOBAL COLON 1

libroFantasy

1. *IL MASSACRO DEI RAMAS*
   "Le Leggende di Lupo Solitario"
2. *LA CITTÀ MALEDETTA*
   "Gord il miserabile"
3. *L'INVASIONE*
   "Le Leggende di Lupo Solitario"
4. *IL MARE DELLA MORTE*
   "Gord il miserabile"
5. *MISSIONE DISPERATA*
   "Le avventure di Darkmane"
6. *LA SPADA DEL SOLE*
   "Le Leggende di Lupo Solitario"
7. *OLTRE IL DESERTO*
   "Il mondo di Enwor"
8. *GLI DEI CHIAMANO*
   "I custodi del destino"
9. *LA SCELTA FINALE*
10. *LA NOTTE INFINITA*
    "Gord il miserabile"

Edizioni E. Elle

Amico lettore,

se vuoi ricevere il catalogo completo dei **librogame®**, *se vuoi farci sapere qualcosa, se non trovi i* **librogame®** *in libreria, se hai trovato degli errori . . . insomma, se hai qualcosa da dire riempi la scheda apposta al retro di questa pagina, mettila in una busta e spedisci a questo indirizzo:*

librogame®
Edizioni E. Elle S.r.l.
via San Francesco, 62
34133 TRIESTE

Mi chiamo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... N° ....

C.A.P. .... Città ....

La mia serie preferita è:

1. ....
2. ....
3. ....

Vorrei ricevere in omaggio e senza impegno da parte mia il catalogo librogame®

☐ SI ☐ NO

Vorrei chè questo mio amico ricevesse il catalogo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... N° ....

C.A.P. .... Città ....

Osservazioni, critiche, suggerimenti, notizie . . .

....

....

....

NINJA !

5

Un'avventura mozzafiato
basata sul *role-playing game*
che dall'America ha conquistato
tutto il mondo: ormai un vero
e proprio mito per gli appassionati
e il grande pubblico.

In questo libro il protagonista sei tu.
Sei stato ammesso a far parte della
più prestigiosa scuola per samurai di
tutto il Giappone, e giorno dopo giorno
ti sottoponi ad un durissimo
allenamento. Dovresti essere
soddisfatto: i risultati sono brillanti
e tra poco conseguirai il diploma.
Eppure c'è qualcosa di strano
nell'atmosfera della scuola e
nell'atteggiamento degli istruttori:
vaghi indizi, forse semplici sospetti
che tuttavia sembrano segnalare
la presenza di una setta segreta di
terribili guerrieri: i Ninja!

È un librogame: il protagonista sei tu.
Lo leggi come un libro,
lo giochi come un gioco,
lo vivi come un'avventura.

copertina illustrata da Clyde Caldwell

ISBN 88-7068-134-3

70681343

L. 9.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu